A TOTAL WAR SAGA: TROY

Von Helden und Monstern: Wir haben den neuen Total-War-Ableger gespielt.

Wissen, was gespielt wird

PC Games

EXTENDED

+2 DVDs +16 SEITEN EXTRA

+MIT TOP-VOLLVERSION

DISHONORED

Spannende Stealth-Action mit faszinierendem Steampunk-Setting – die Definitive Edition enthält auch alle vier DLC-Pakete.

HUMANKIND

Konkurrenz für Civilization oder sogar Wachablösung? Wir haben uns Segas 4X-Strategie-Hoffnung angesehen, Probe gespielt und ausgiebig mit den Entwicklern der Amplitude Studios gesprochen.

COMMAND & CONQUER REMASTERED

Kane ist zurück! Mit den Neuauflagen von Command & Conquer und Alarmstufe Rot haucht Electronic Arts der totgeglaubten Serie endlich wieder Leben ein.

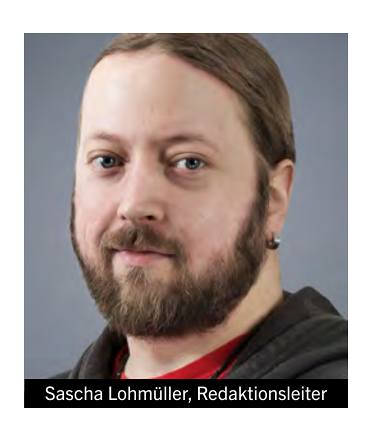


AUSGABE 335
07/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Für die Aktualisierung ist **ein Neustart erforderlich.**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

„Haste den Rechner mal neu gestartet?" – Ach was wäre das schön, wenn man die Probleme dieses Jahres ähnlich einfach lösen könnte, wie unsere IT die meisten Software-Macken. Erst brennt Australien, dann suchen Heuschrecken Afrika heim, danach Corona die ganze Welt. Bei dem Tempo bricht im August dann der Vesuv aus und die Zylonen sind im November da. Und natürlich sollen die weltweiten, längst überfälligen Proteste gegen Rassismus und überzogene Polizeigewalt nicht unerwähnt bleiben. Dass die aber überhaupt nötig sind, spricht jetzt auch nicht für 2020. Da es aber keinen großen blinkenden Reset-Knopf gibt, mit dem wir das Jahr mal kurz neu starten können, bleibt nur der langsame Weg zurück zur „Normalität". So arbeiten seit Anfang Juni auch die meisten Mitarbeiter der PC Games wieder im Büro – mit Mundschutz im Aufzug, Desinfektionsspender am Eingang und reichlich Abstand zum Sitznachbarn. Schön ist natürlich anders, aber das kennt man ja: Erstmal im abgesicherten Modus nachschauen, ob alles noch funktioniert. Einer, der nicht mehr dabei ist, ist Matti. Unser langjähriger Exil-Finne hat sich auf eigenen Wunsch bereits zum Monatsbeginn beruflich neuorientiert und macht jetzt was „Ordentliches". Für dad jokes, Strategiespiele und historische Einordnungen müssen wir also in Zukunft jemand anderen finden :/ Mach es gut, Matti!

Ein wenig mehr Normalität kehrt auch langsam wieder in der Branche ein. Vorschau-Events gibt es zwar immer noch keine und die Messen bleiben abgesagt, aber immerhin wurden die Release-Timelines nun angepasst und die Publisher setzen vermehrt auf digitale Events, die wir bequem aus dem Büro oder von daheim verfolgen können – gerne auch nach Corona mehr davon! Kurz nach Redaktionsschluss etwa will Sony endlich mit handfesten Infos zur Playstation 5 und den Spielen rausrücken – wer weiß, vielleicht ist da ja die ein oder andere Perle dabei, die dann auch ihren Weg auf den PC findet. Ein Thema, das wir glücklicherweise noch ins Heft bekommen haben, ist Humankind. Auch Segas 4X-Hoffnungsträger konnten wir uns digital ansehen und es sogar schon spielen. Was den Titel so besonders macht, ob Civilization endlich Konkurrenz bekommt und was die Macher uns im Interview erzählt haben, lest ihr in unserer Coverstory.

Auch A Total War Saga: Troy konnten wir „remote" anspielen. Serienkenner müssen sich dabei an einen etwas anderen Fokus gewöhnen – welchen, das lest ihr in unserer Vorschau. Und da auch Remakes nach wie vor gerade hip sind: Mafia 1 bekommt bald eine Frischzellenkur verpasst, Tony Hawk 1+2 ebenfalls, und die Neuauflagen von Mafia 2 und Saints Row 3 testen wir bereits in dieser Ausgabe. Spannendstes Remake im Heft ist aber sicher die Command & Conquer Remastered Collection. Die aufgehübschten Varianten von C&C sowie Alarmstufe Rot beleben die Serie endlich wieder.

Eine Überraschung bei den Tests gab es auch: Dass Riot Games' Taktik-Shooter Valorant gut wird, ahnten wir bereits nach dem Vorschau-Event Anfang des Jahres. Dass es nun aber gleich in unseren Einkaufsführer stürmt, hätten wir nicht gedacht. Die Gründe dafür lest ihr im umfangreichen Test.

Käufer der Extended-Ausgabe freuen sich in diesem Monat zudem nicht nur über gleich fünf zusätzliche Reports (etwa zu 20 Jahren Deus Ex), sondern auch über unsere Top-Vollversion Dishonored – inklusive aller DLCs. Das dürfte genug Stealth-Action für viele Stunden sein!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Lässt man bei Humankind einen einzigen Buchstaben weg, erhält man „Huankind". Das freute vor allem unseren fluchenden Bierkutscher und ersten Vorsitzenden des Herbert-Prohaska-Fanclubs Lukas. +++

+++ Kreativ-Idee des Monats: Nachdem sich Fans über das Abo-Modell von Trackmania beschwert hatten, beschwichtigte ein Ubisoft-Sprecher: Das Spiel habe kein Abo-Modell. Man müsse es nur nach geraumer Zeit halt regelmäßig neu kaufen … Mittlerweile hat der Mitarbeiter wohl im Duden mal das Wort „Abonnement" nachgeschlagen und seine Erklärung zurückgezogen. +++

+++ Remakes und kein Ende in Sicht – wenn es sich dabei aber um solche Hochkaräter wie das erste Mafia oder Tony Hawk's 1+2 handelt, drücken wir da mal ein Auge zu. Muss halt am Ende noch die Qualität stimmen. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Kane is back! Lange her, dass wir diesen Satz schreiben konnten. Aber: Im Rahmen des Releases von Command & Conquer Remastered konnten wir auch ein Interview mit Kane-Darsteller Joe Kucan führen. Das sehr unterhaltsame, etwas anarchische Gespräch lest ihr auf www.pcgames.de. +++

+++ „Manchmal" sind auch wir etwas albern. So hatten wir jede Menge Spaß damit, die beiden Shooter Crucible und Valorant französisch auszusprechen. Haben dann aufgehört als die Testversion zu Command & Conquer Remastered Collection ankam. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Wir baten um Mails, ihr habt geantwortet: Das ursprünglich auf den üblichen vier Rossi-Seiten geplante Abschieds-Special haben wir wegen der Menge der Zuschriften auf sechs ausgedehnt. Ciao, Rossi! +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 07/20



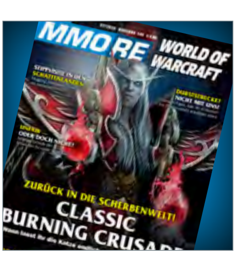
In diesem Monat gibt es The Last of Us: Part 2, im nächsten dann Ghost of Tsushima aus der aktuellen play4-Coverstory. Sony fährt noch mal groß auf – bitte PC-Versionen nachschieben. Danke.

N-ZONE | Ausgabe 07/20



Die Switch macht langsam der Playstation in Sachen JRPG richtig Konkurrenz. Da stellt das Remake von Xenoblade Chronicles keine Ausnahme dar – die N-ZONE hat den Test.

PC Games MMORE | Ausgabe 07/20



13,5 Jahre ist es her, dass WoW-Spieler das erste Mal die Scherbenwelt betraten. Die MMORE-Kollegen gehen der Frage nach, wann es für Classic-Spieler wieder soweit ist.

INHALT 07/2020


HUMANKIND 10


COMMAND & CONQUER REM. 38

AKTUELL

TEST


VALORANT 42

MAGAZIN

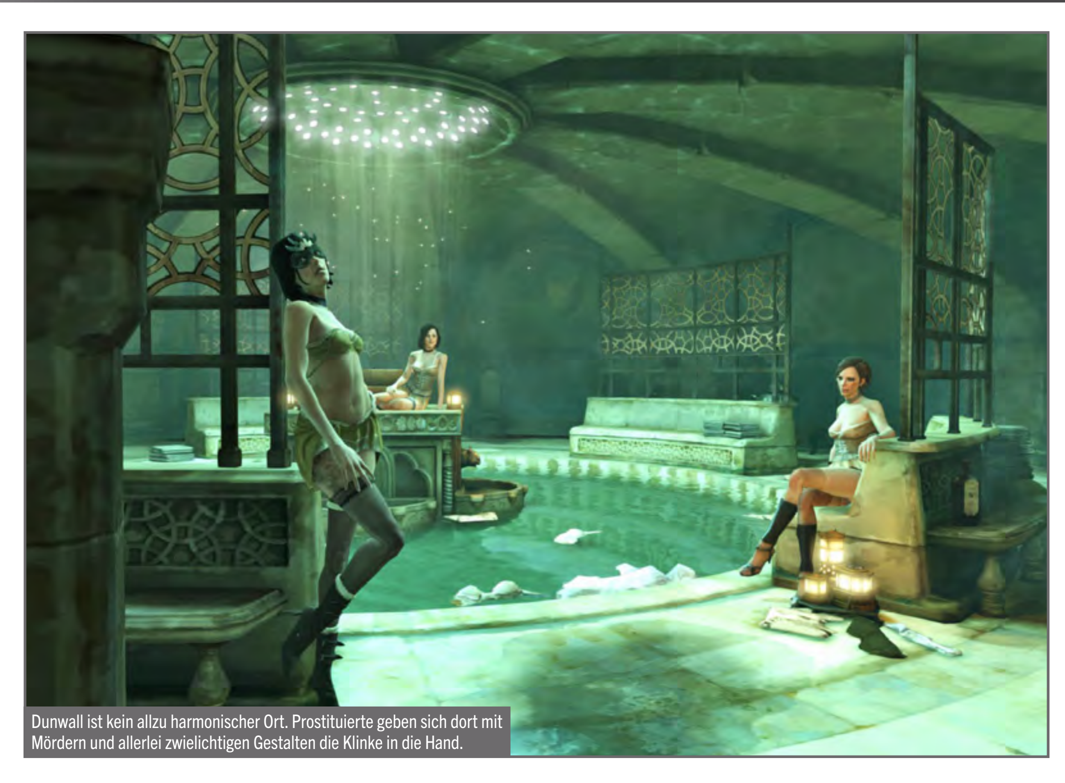
HARDWARE


PROJECT CARS 3 24

EXTENDED

SERVICE

. . . und das ist auf den DVDs:


Dunwall ist kein allzu harmonischer Ort. Prostituierte geben sich dort mit Mördern und allerlei zwielichtigen Gestalten die Klinke in die Hand.

DISHONORED: DEFINITIVE EDITION

Ein tolles Spiel wird noch einen Zacken besser: Die Definitive Edition des Stealth-Klassikers Dishonored bietet euch nicht nur das grandiose Hauptspiel, sondern auch zahlreiche zusätzliche Inhalte. Im Detail handelt es sich dabei um die DLCs The Knife of Dunwall, The Brigmore Witches und Dunwall City Trials, sowie zusätzliche Gegenstände und Fähigkeiten. Aber egal ob in den Zusatzinhalten oder in der Kampagne, Dishonored lässt euch die freie Wahl: Seid ihr ein ruchloser Killer oder geht ihr heimlich, still und leise vor, möglichst ohne jemanden zu töten? Egal, wie ihr spielen wollt, stehen euch auf eurer von Rache getriebenen Reise durch die Spielwelt Dunwall jede Menge Fähigkeiten und Helferlein zur Verfügung! Wir wünschen viel Spaß!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Dishonored: Definitive Edition handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-Adventure
Publisher: Bethesda Softworks
Veröffentlichung: 08. Oktober 2013

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista/7/8/10, 3,0 Dual Core CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 oder höher / ATI Radeon HD 5850 oder höher (min. 512 MB VRAM), 9 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows Vista/7/8/10 (64 bit), 245 GHz Quad Core CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 oder höher / ATI Radeon HD 5850 oder höher, 9 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für unsere Heft-Vollversion erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bitte beachtet, dass die Codes aus rechtlichen Gründen irgendwann ablaufen. Um sicher zu gehen, löst sie daher bestenfalls innerhalb der ersten 6-7 Monate nach Erscheinen des Heftes ein. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

SPIELFILM: WAS NICHT PASST, WIRD PASSEND GEMACHT

Jahr: 2002
Regie: Peter Thorwarth
Darsteller: Willi Thomczyk, Dietmar Bär, Alexandra Mario Lara, Hilmi Sözer u. a.
Laufzeit: ca. 97 Minuten

Angesiedelt im östlichen Ruhrgebiet, erleben wir in diesem deutschen Komödienklassiker die Erlebnisse der drei Bauarbeiter Kümmel, Kalle und Horst mit, die für jede Menge Chaos am Bau sorgen. Der Film bildet das zweite Kapitel der sogenannten Unna-Trilogie, bestehend außerdem aus Bang Boom Bang – Ein todsicheres Ding und Goldene Zeiten.



DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

VORSCHAU
- Atom RPG Trudograd
- Crucible
- Crusader Kings 3
- F1 2020
- Scorn
- Serious Sam 4
- Trackmania

TEST
- Huntdown
- Mafia 2: Definitive Edition
- Maneater
- Minecraft Dungeons

SPECIAL
- Wunschspiele 2020 – Auf diese Spiele-Ankündigungen warten wir sehnsüchtig!
- Best of Style – Zehn Videospiel-Schönheiten zum Verlieben
- Predator: Hunting Grounds – 5 Gründe, warum das Spiel noch nicht zündet



DVD 2

SPIELFILM
- Was nicht passt, wird passend gemacht

VORSCHAU
- Assassin's Creed: Valhalla

SPECIAL
- Fable – Es war einmal in Oakvale
- Erstes Gameplay!? – Von diesen Spielen erwarten wir endlich Spielszenen!
- Trotz E3-Absage – Diese Ankündigungen dürft ihr dieses Jahr erwarten
- Bitte nicht! – 10 Dinge, die wir im Gaming-Jahr 2020 nicht sehen wollen
- Assassin's Creed: Valhalla – Es ist Zeit für einen Serien-Reboot



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print



Spielt gerade:
WoW: BfA, C&C Remastered, Maneater, Megaquarium: Süßwasser-Rausch
Hört gerade:
Falconer – From a Dying Ember; Ensiferum – Thelassic; (O) – Skamhan; …And Oceans – Cosmic World Mother; Sorcerer – Lamenting of the Innocent
Hörte ebenfalls und lachte sehr:
Danzig – Danzig sings Elvis
Und sonst:
Der nächste Abschied – doof :/ Aber Matti macht jetzt lieber was Gescheites – in diesem Sinne: Mach es gut, alter Schwede!

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Spielt:
Resident Evil 3 Remake, Mafia 2 Definitive Edition
Schaut:
Zu viele Hoarders-Folgen auf YouTube
Hört:
Danzig sings Elvis bei uns im Büro – schlimmer geht fast nicht
Freut sich:
dass die Fitnessstudios wieder geöffnet haben. Und auf den Sommerurlaub, der zwar nicht ganz so wie geplant, aber immerhin trotzdem in den Bergen stattfindet.

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt zurzeit:
Animal Crossing: New Horizons, XCOM 2, Bioshock, Minecraft
Hört zurzeit:
Odd Couple
Veranstaltet:
Katalogpartys in Animal Crossing! Ist ja zum Glück voll kompatibel mit den ganzen Abstandsregeln.
Letzte Naturbeobachtung:
Ein Amselvater, der seine beiden dicken Jungen fütterte und eine orange und eine graue Katze. Die heißen hoffentlich Nermal und Garfield.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt nach 140 Stunden noch immer:
Assassin's Creed: Odyssey. Guess this is my life now.
Freut sich:
dass der Kroation-Segelurlaub mit Freunden Ende August nun anscheinend doch wie geplant wird stattfinden können. Die Badehose ist gepackt!
Genießt:
die Tage zwischen Herbst und Sommer, wenn es sonnig ist und man gerne rausgeht, aber nicht so warm, dass man nur noch weinen will.
Freut sich:
auf ein verlängertes Wochenende. Endlich mal Wohnung putzen, yeah! :(

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



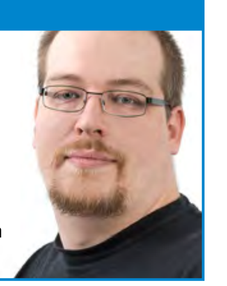
Zuletzt durchgezockt:
Mafia 2: Definitive Edition, Maneater, The Last of Us: Part 2 (PS4)
Hört gerade:
Wie in der Wohnung über ihm renoviert oder vielmehr den ganzen Tag rumgehämmert wird.
Ist mal wieder:
urlaubsreif.
Denkt immer noch:
Viel über The Last of Us: Part 2 nach. Gab es jemals ein Spiel, das einen so packt und emotional auszehrt?

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
C&C Remastered (Tiberiumkonflikt), Huntdown, Desperados 3 (den Test gibt's online und im nächsten Heft!)
Spielt derzeit:
The Last Of Us: Part 2 (PS4), C&C Remastered (Red Alert), Monster Train
Hat überraschend eine Switch (zum Normalpreis!) geschossen:
Glückstreffer. Nun bräuchte ich nur die Zeit, sie auch mal auszupacken …
Blickt betrübt in Richtung USA:
Wer hätte vor vier Jahren gedacht, dass sich dort mal solche Szenen abspielen würden? 2020 kann man wirklich knicken.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Diablo 3, Stellaris, The Last of Us: Part 2 (PS4)
Freut sich:
gewaltig auf das Remaster von Kingdoms of Amalur: Reckoning, nachdem ich hier in der letzten Ausgabe schon begeistert von meinen Ausflügen in das Original berichtet habe.
Befürchtet:
dass der wettertechnisch bisher durchwachsene Juni trügt und der Sommer im Juli/August dafür um so heißer wird. Hoffentlich bleibt es in den Bergen etwas kühler, wenn es mit der Familie zum Wandern geht.

PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin



Spielt derzeit:
Horizon: Zero Dawn (PS4), Thimbleweed Park
Hört gerade:
The Subtle Art of Not Giving A Fuck von Mark Manson (Hörbuch)
Hat jetzt:
Sogar noch mehr Pflanzen als Platz. Wer einen Setzling möchte, möge sich bei mir melden.
Fragt sich:
Warum sich 2020 anfühlt wie das Szenarien-Board in Cabin in the Woods. Wer hat auf Zombieapokalypse gesetzt? Kommt bestimmt.

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Gravity Rush Remastered, Star Wars: Battlefront 2
Schaut gerade:
Endlich wieder jeden Samstag die Sportschau. Jetzt, da die Bundesliga zurück ist, hat auch das Wochenende erneut einen Sinn.
War Ende Mai:
Auf seiner ersten und hoffentlich einzigen Corona-Hochzeit – inklusive Maskenpflicht und Mindestabstand. Etwas steril, aber dennoch schön.
Bleibt jetzt:
Erst mal schön zu Hause. Hatte ja genug Sozialkontakte für dieses Jahr.

MARCEL NAEEM CHEEMA | Volontär



Spielt derzeit:
Boreal Tales, F1 2019 & The Last of Us: Part 2
Schreibt derzeit:
Richtig viel Musik! Der Urlaub ging fast beinahe nur dafür drauf, aber es hat sich rentiert und schon bald kann das Baby gezeigt werden. <3
Ärgert sich über:
Rassismus, Sexismus, Gewalt, Hass und Dummheit. Mehr denn je.
Ist das Glanzstück gelungen:
Den Geldbeutel zu verlieren … grr! Hiermit der offizielle Finderlohn: Eine geheime Liste mit allen PS5-Exclusives für das Jahr 2022.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





ANZEIGE

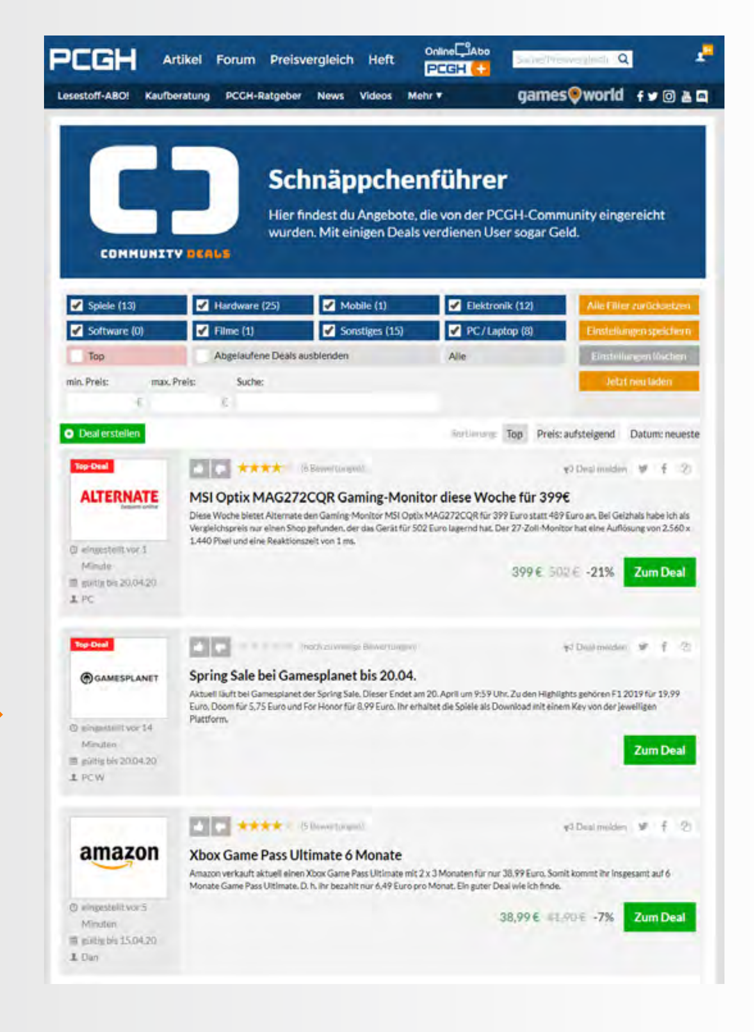


Community Deals

Jetzt Schnäppchen einreichen und mit einigen Shops sogar Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.





www.pcgh.de/community-deals-einreichen

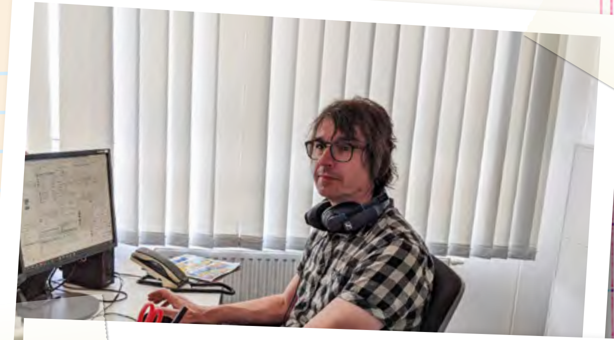


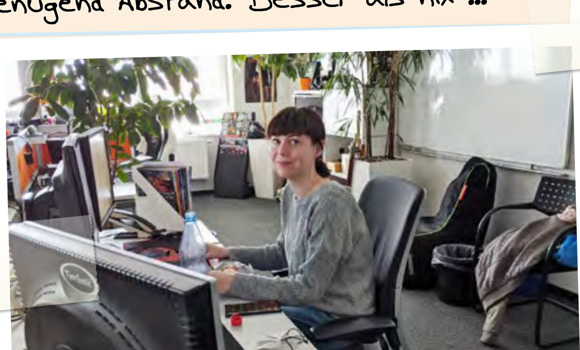
DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Office 2020

Langsam kehrt wieder so etwas wie „Normalität" bei uns ein, seit Ende Mai bzw. Anfang Juni arbeiten die meisten von uns wieder im Büro. Halt nur mit Masken, Desinfektionsmittel und genügend Abstand. Besser als nix ...







Fin(n)ish-Line

Nach dem Abschied von Rossi in der letzten Ausgabe haben wir leider auch in diesem Heft einen Team-Abgang zu verzeichnen. Unser Quoten-Finne Matti verlässt uns nämlich auf eigenen Wunsch, um sich künftig beruflich neu zu orientieren. Wir werden seine „dad jokes" vermissen, er unsere Gags mit Schweden-Bezug dafür wohl weniger. Wie dem auch sei: Wir haben ein paar besonders schöne Fotos rausgesucht – Mach es gut, Matti!







Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

PC Games gibt es in allen Variationen.

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.



Oder wollt ihr einfach mal ein anderes Magazin ausprobieren?

















Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.







Humankind

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 2021

Wie frischer Wind in einem Genre aussieht, das über Jahrzehnte von einem Primus beherrscht wurde, konnten wir beim Anspielevent zu Humankind erleben. **Von:** Matthias Dammes

Als sich im Januar 2011 die Amplitude Studios in Paris gründeten, hatte das Team von Anfang an einen Traum: Irgendwann ein komplexes Strategiespiel zu entwickeln, das sich mit der ganzen Menschheitsgeschichte befasst. Damals wussten die Entwickler aber, dass sie für ihr Traumprojekt noch nicht bereit waren. Die Erfahrung im Genre und die Entwicklung von benötigten Spielsystemen mussten sich die Macher erst aneignen. Dazu entwickelten sie die Spiele der Endless-Reihe die mit Endless Space und Endless Legend jeweils Science-Fiction- und Fantasy-Szenarien abdeckten.

Nach der Veröffentlichung von Endless Space 2 im Jahre 2017 fühlte man sich im Studio, das inzwischen zu Sega gehört, endlich bereit, mit dem Herzensprojekt zu beginnen. Seitdem arbeitet das Team nun also an Humankind, einem rundenbasierten 4X-Strategiespiel, das mit seiner Reise durch die Menschheitsgeschichte stark an Civilization erinnert. Dass die Macher von Amplitude aber jede Menge eigener Ideen haben und sich das Spielprinzip doch an vielen Stellen vom großen Vorbild unterscheidet, konnten wir kürzlich bei einem Anspielevent selbst erleben. Gute zwei Stunden konnten wir mit einer frühen Version verbringen und erste Einblicke in diverse Spielelemente erhalten.

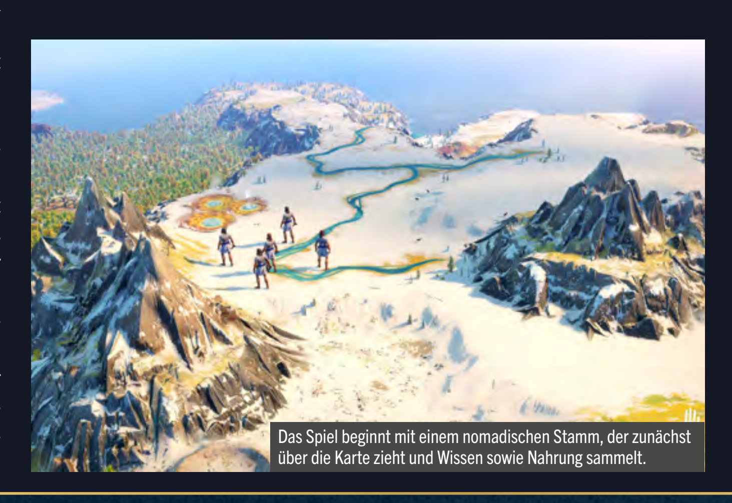
Jäger und Sammler

Unsere Demo und auch das spätere fertige Spiel starten in der sogenannten Ära 0, der Jungsteinzeit. In dieser Phase steuern wir unser noch nicht näher definiertes Volk als nomadischen Stamm durch die Welt. Dabei werden wir bereits mit der Mechanik vertraut gemacht, dass eine auf der Karte dargestellte Armee jeweils aus bis zu vier individuellen Einheiten bestehen kann. So besteht unser Stamm zunächst aus zwei Jagdgruppen. Durch das Sammeln von Nahrung, können wir uns weiter verstärken und somit die Überlebensfähigkeit unseres kleinen Völkchens sichern.

Die Jagd ist auch einer der Wege, um uns dem ersten Ära-Aufstieg anzunähern. Alternativ finden wir beim Erkunden der Karte sogenannte Kuriositäten, die das Wissen unseres Stammes erweitern. Unsere Anspieldemo war allerdings darauf ausgelegt, dass wir innerhalb von zwei bis drei Zügen locker die Anforderungen für den Fortschritt zum nächsten Zeitalter erreicht hatten. Im fertigen Spiel wird man wohl zumindest einige Runden mehr in der Jungsteinzeit verbringen. Den Entwicklern ging es aber vor allem darum, uns zu zeigen, was beim Aufstieg in die Antike passiert. Sobald wir diesen auslösen, geht es nämlich erstmals an die Wahl unserer Kultur.

Buntes Kulturgemisch

Insgesamt sechs Mal steht im Verlauf einer Humankind-Partie der Aufstieg in eine neue Ära an. Dabei wählt der Spieler jedes Mal eine neue, zum Zeitalter passende Kultur aus zehn verschiedenen aus. Jede Kultur verfolgt eine bestimmte Ideologie, hat eine einzigartige Einheit und ein besonderes Gebäude. Die Kombination dieser


Das Spiel beginnt mit einem nomadischen Stamm, der zunächst über die Karte zieht und Wissen sowie Nahrung sammelt.

Mit jedem Aufstieg in eine neue Ära wird auch eine neue Kultur gewählt. Hier sieht man die Auswahl beim Aufstieg von der Antike in die Klassik.

speziellen Eigenschaften aller Kulturen, die wir über die Dauer eines Spiels hinweg wählen, ergeben am Ende immer wieder einzigartig zusammengestellte Zivilisationen. So wie auch unsere heutigen realen Nationen meist ein Resultat verschiedenster Einflüsse sind.

Unsere Anspieldemo war für den Aufstieg in die Antike jedoch auf vier Völker begrenzt. Die Babylonier, deren gesellschaftlicher Fokus die Wissenschaft ist, wodurch sie ihre Städte zum Beispiel in einen Wissenschaftsmodus versetzen können, der alle Überschüsse zur Stärkung der Forschung verwendet. Die Ägypter, bei denen sich alles um das Bauen dreht. Sie verfügen daher zum Beispiel über eine Reduzierung der Baukosten beim Bau von Wundern. Bei den Harappa, oder auch Indus, dreht sich alles um Nahrung und Wachstum. Sie sind zum Beispiel darauf spezialisiert, Kanal-Netzwerke für gesteigerte Nahrungsversorgung zu errichten. Als letztes stand uns zudem die mykenische Kultur zur Verfügung, bei denen es vor allem um die kriegerische Auseinandersetzung geht, was sich unter anderem in gesteigertem Erfahrungsgewinn für Krieger ausdrückt.

Wir entscheiden uns zunächst für die Ägypter und genießen eine kurze Zwischensequenz, die den Aufbruch in eine neue Zeit verdeutlicht. Unsere nomadische Stammesgruppe verwandelt sich in ägyptische Jäger und unsere erste Aufgabe ist es nun, einen geeigneten Standort für unsere erste Stadt zu finden. Dabei gibt es verschiedene Aspekte zu beachten. So liefert jedes Hexfeld einen bestimmten Ertrag an Nahrung, Produktion, Gold und Wissenschaft – ähnlich wie es auch in Civilization der Fall ist. Zudem spielt auch die Geographie eine Rolle, zum Beispiel unter strategischen Gesichtspunkten.

Anders als bei der Konkurrenz fällt allerdings die Aufteilung der Spielwelt in vorgegebene Territorien aus. Während in Civilization die Reichsgrenzen von den Städten ausgehen und sich mit der Zeit erweitern, orientieren sich die Grenzen in Humankind stets an den Territorien. Sobald wir unsere erste Stadt gründen, gehört das Gebiet, in dem sie liegt, automatisch vollständig zu unserer Zivilisation. Um unser Herrschaftsgebiet zu erweitern, errichten wir in benachbarten Territorien Außenposten. Diese machen unseren Anspruch auf das Gebiet deutlich und können genutzt werden, um die Ressourcen des Gebietes abzubauen. Die Außenposten können wir dann entweder einer nahegelegenen Stadt angliedern, damit diese von den Rohstoffen des Gebiets profitiert, oder wir bauen den Außenposten irgendwann zu einer eigenen Stadt aus.

Stadtentwicklung

Nachdem wir unsere Hauptstadt gegründet haben, stehen uns zum Ausbau der Siedlung verschiedene Optionen zur Verfügung. Neben Einheiten und Wundern unterteilen sich die städtischen Bauprojekte vor allem in zwei Kategorien, Infrastruktur und Erweiterungen. Bei der Infrastruktur handelt es sich um



Jede Kultur verfügt über einen einzigartigen Bonus, eine spezielle Stadterweiterung und eine besondere Einheit.



Hier ist eine Stadt zu sehen, die bereits eine landwirtschaftliche (vorne) und eine industrielle (hinten) Erweiterung hat.

einzigartige Verbesserungen für die Stadt, die bestimmte Boni bieten und auf der Karte nicht direkt sichtbar sind. Erweiterungen dagegen vergrößern die Fläche der Stadt, indem wir spezialisierte Distrikte auf dazu passenden Hexfeldern in unserem Territorium errichten.

Bei der Infrastruktur stehen uns zunächst Gerbergestelle, Mühlsteine und Töpferwerkstätten zur Auswahl, mit denen wir den Geld-, Nahrungs- beziehungsweise Produktionszuwachs erhöhen. Erweiterungen können wir zunächst in Form von speziellen Distrikten zur Erschließung von Farm- und Industrieland sowie dem Abbau spezieller Ressourcen wie Pferde und Garn errichten. Außerdem steht uns als Ägypter das besondere Gebäude der Pyramiden zur Verfügung, das die Industrie stärkt und zusätzlichen Einfluss für angrenzende Handelsbezirke erzeugt. Die Errichtung kostet wie gewohnt einige Runden an Zeit oder kann mit Geldmitteln beschleunigt werden. Am Bau von Wundern und sogenannten Reichsprojekten können sich sogar mehrere Städte gleichzeitig beteiligen.

Noch etwas unübersichtlich wirkt in dieser frühen Version das gesamte Stadtinterface. Besonders die Übersichtsanzeige, in der wir den Ertrag der vier Grundressourcen (Nahrung, Industrie, Wissen, Geld) sowie der Stabilität und der Verteilung der Einwohner ablesen können, war nicht sehr intuitiv zu verstehen. Die Entwickler versicherten jedoch, dass viele der Spielelemente noch nicht fertig sind und sich da noch einiges ändern wird.



Über die traditionelle Forschung werden neue Gebäude, Verbesserungen und Einheiten freigeschaltet.

Wissenschaft und Gesellschaft

Mit der Niederlassung in unserer ersten Stadt beginnen wir auch die Erforschung neuer Technologien. Das funktioniert ähnlich wie beim großen Vorbild Civilization. Das im Reich produzierte Wissen fließt in ausgewählte Forschungsprojekte. Mit diesen schalten wir neue Gebäude, Zugang zu neuen Ressourcen, neue Einheiten und neue Mechaniken frei. Die verschiedenen Forschungsoptionen folgen dabei einem üblichen Technologiebaum. So müssen wir zunächst die Domestizierung entwickeln, bevor wir die Reiterei erforschen können.

Neben der Wissenschaft gibt es auch in Humankind ein System von gesellschaftlichen Errungenschaften sogenannte Civics, die wiederum aber ganz anders funktionieren als in Civ 6. Das System ist eng mit dem Wert der Stabilität verknüpft. Je niedriger die Stabilität im Reich, umso höher die Chancen für eine Revolution. Im Gegenzug steigt die Chance einen Civic-Punkt zu verdienen, je höher die Stabilität ist. Verschiedene Faktoren fließen in die Stabilität eines Reiches ein. So muss man zum Beispiel auf eine gesunde Wachstumsgeschwindigkeit achten. Dehnt sich das Reich zu schnell aus, kann das zu Instabilität führen.

Mit den Civic-Punkten, die sich ein stabiles Imperium verdient, legen wir fest, wie unsere Gesellschaft beschaffen sein soll. Sobald bestimmte Voraussetzungen geschaffen sind, werden dazu passende gesellschaftliche Entscheidungen an uns herangetragen. So kommt es nach der Ausbildung einer gewissen Zahl von militärischen Einheiten zu der Frage, wie die Armee in unserer Zivilisation aussehen soll. Setzen wir auf zwangsverpflichtete Kämpfer, was uns Produktionskosten spart, oder setzen wir auf professionelle Soldaten, deren Kampfstärke höher ist? Jede dieser Entscheidungen kostet jeweils einen Civic-Point. Je besser die Stabilität im Reich, um so häufiger haben wir also die Gelegenheit, unseren Staat bis ins kleinste Detail zu definieren.

Sterne für die Zukunft

Nun da wir also unsere erste Stadt errichtet und mit der Forschung begonnen haben, können wir uns den Zielen zum Aufstieg in die nächste Ära widmen. Das geschieht nämlich nicht automatisch, nachdem wir im Forschungsbaum entsprechend weit vorgedrungen sind. Was stattdessen zu tun ist, darüber gibt die Imperiumsübersicht Auskunft. Hier werden nicht nur Informationen zu den Besonderheiten unserer aktuellen Kultur aufgezählt. Wir bekommen auch einen Überblick über die sogenannten Ära-Sterne, die wir verdienen können.

Insgesamt lassen sich 21 Sterne in sieben Kategorien sammeln. Dazu müssen wir eine bestimmte Zahl an Geld verdienen, Stadtdistrikte bauen, Forschungen abschließen oder feindliche Einheiten vernichten. Sobald wir sieben dieser Sterne erreicht haben, können wir in die nächste Ära vordringen. Müssen wir aber nicht. Die Entscheidung über den Aufstieg liegt beim Spieler. Das wichtigste bei dieser Überlegung ist der sogenannte Ruhm, der im Zentrum allen Strebens in Humankind liegt. Am Ende wird jede Zivilisation nämlich über die Menge des Ruhms bewertet, die sie im Verlauf der Zeitalter gesammelt hat.

Es kann also von Vorteil sein, mit dem Ära-Aufstieg noch zu warten und zunächst weitere Ära-Ster-



Wehrpflichtige oder doch lieber professionelle Soldaten. Diese gesellschaftliche Entscheidung bringt unterschiedliche Boni mit sich.


Bei Bau vom Stadterweiterungen werden Ertragsinformationen zu umliegenden Feldern eingeblendet.

Die Imperiumsübersicht liefert einen Überblick über die zu verdienenden Ära-Stars und den Fortschritt zum nächsten Zeitalter.

ne zu verdienen, die gleichzeitig auch den Ruhm unseres Reiches steigern. Dabei gilt es aber wiederum zu bedenken, dass bei einem späteren Aufstieg von den zehn zur Auswahl stehenden Kulturen vielleicht nicht mehr die von uns Gewünschte übriggeblieben ist. Jede Kultur kann nämlich nur von einer Zivilisation gewählt werden. Hat ein Gegner bereits die Römer ausgewählt, stehen diese keinem anderen Spieler mehr zur Auswahl.

Neben den Ära-Sternen gibt es noch ein paar andere Möglichkeiten, um Ruhm für die eigene Zivilisation zu verdienen. Dazu gehört die Errichtung von Weltwundern sowie bestimmte Weltereignisse. Letztere fordern dem Spieler gelegentlich Entscheidungen zu bestimmten Aspekten ab. So standen wir zum Beispiel vor der Wahl, ob in unseren Tempeln Frauen, Männer oder beide Geschlechter als Priester tätig sein sollen. Ein weiterer Weg zu Ruhm sind die sogenannten Deeds. Dabei handelt es sich um einmalige Errungenschaften, wie die erstmalige Entdeckung eines Naturwunders oder die Erforschung einer bestimmten Technologie.

Capture the Flag

Auf welche Weise wir ins nächste Zeitalter gelangen und unseren Ruf verdienen, soll laut Entwicklern auch Auswirkungen darauf haben, als was für eine Zivilisation wir in die Geschichte eingehen. Ob wir als martialische Macht die Welt mit Krieg überzogen oder uns ganz dem wissenschaftlichen Fortschritt verschrieben haben, liegt an uns. In der kurzen Anspieldemo wurden die Unterschiede in der Wahrnehmung unserer Zivilisation aber noch nicht wirklich deutlich. Ausprobiert haben wir auf jeden Fall alle möglichen Verhaltensweisen. Dazu gehört natürlich auch der Kampf gegen Feinde, der hier ein wenig anders funktioniert, als man das aus Civilization gewohnt ist.

Wie bereits erwähnt, kann eine auf einem Hexfeld dargestellte Armee aus mehreren Einheiten bestehen. Sobald wir mit unserer Armee einen Angriff starten, wird ein bestimmter Bereich der Karte als das Kampfgebiet ausgewiesen. Die Größe ist davon abhängig, wie viele Einheiten auf beiden Seiten am Kampf beteiligt sind. Bevor der Kampf startet, können wir die Platzierung unserer einzelnen Einheiten auf der uns zugewiesenen Seite des Schlachtfelds verändern. Dabei gilt es unter anderem, die Eigenheiten des Geländes zu berücksichtigen. So profitieren Fernkämpfer zum Beispiel von erhöhten Positionen.

Danach beginnt die eigentliche Kampfphase. In dieser geht es nicht nur darum, alle feindlichen Einheiten zu vernichten. Der Kampf kann ebenfalls gewonnen werden, wenn wir bis zum Ablauf eines Rundentimers eine Flaggenposition des Gegners einnehmen. Gelingt uns das oder die Vernichtung aller Feinde nicht bis zum Ende des Rundenlimits, gilt die Schlacht für uns als verloren. Überlebende Einheiten des Verlierers treten daraufhin die Flucht an. In einen solchen Kampf können auch mehrere Armeen verwickelt sein, es kann Verstärkung hinzustoßen und die Auseinandersetzung kann sich über mehrere Spielrunden hinziehen. Das versprechen uns zumindest die Entwickler. In der Demo kam es höchstens zu kleineren Scharmützeln.

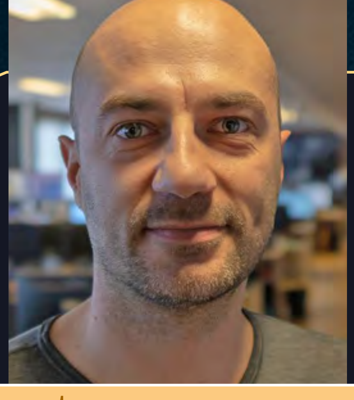
Hier kratzte die Version also nur an der Oberfläche, was auf viele Spielelemente von Humankind zutrifft. So haben wir auch eine kurze Andeutung eines Religionssystems gesehen, das aber noch keine wirklichen Funktionen hatte. Wenig verwunderlich für so eine frühe Version lief auch nicht alles frei von Bugs. So konnten wir zum Beispiel ab der zweiten Partie keine Territoriumsgrenzen mehr sehen, was die Planung ein wenig schwierig gestaltete. Noch haben die Entwickler von Amplitude aber genügend Zeit. In diesem Jahr soll das Spiel nämlich nicht mehr erscheinen. Ohne es genauer einzugrenzen, peilen die Macher derzeit einen Release 2021 an. ❑

MATTHIAS MEINT



„Ein bekanntes Spielkonzept mit vielen spannenden neuen Ideen und Features."

Als großer Fan der Civilization-Reihe war ich sehr gespannt auf Humankind. Es ist interessant zu sehen, wie sich ein anderes Studio an das Spielprinzip heranwagt, welches seit Jahrzehnten fast konkurrenzlos von Sid Meiers Schöpfung bedient wird. An einigen Stellen merkt man deutliche Parallelen zum großen Vorbild. Aber die Macher von Amplitude gehen auch bei erstaunlich vielen Spielelementen einen gänzlich eigenen Weg. Die Kombination von Kulturen über die Zeitalter hinweg, das Kampfsystem mit ausgedehnten Schlachtfeldern sowie das Territorial- und Reichs-Management bringen viel frischen Wind in das Genre. Wie sich diese Features über längere Zeit schlagen, ist aber noch zu früh zu beurteilen. Wichtig ist, dass es den Entwicklern gelingt, das typische „Nur noch eine Runde"-Gefühl aufkommen zu lassen.



Im Interview mit **Jean-Maxime Moris**

VITA

Jean-Maxim Moris ist seit 2018 als Executive Producer von Humankind tätig. Damit ist er zwar noch verhältnismäßig frisch im Team, kann aber bereits auf eine lange Karriere in der Spieleindustrie zurück blicken. Nach einer Zeit als Product Manager in China, schloss er sich 2006 Ubisoft an, wo er als Produzent die Schnittstelle zu den Entwicklern von Free Radical Design war. Danach gehörte er 2008 zu den Gründern von Dontnod Entertainment und war maßgeblich als Director an Remember Me und Life is Strange beteiligt. 2015 wechselte er dann zu Io Interactive, wo er als Lead Level Designer am neuen Hitman arbeitete. Nach einem kurzen Intermezzo als selbstständiger Berater verschlug es ihn dann zu Amplitude.

PC Games: Humankind wird unausweichlich mit Civilization verglichen. Ist das für euch eine Ehre in einem Atemzug mit so einer legendären Serie genannt zu werden, oder findet ihr das unfair, weil euer Spiel genügend Alleinstellungsmerkmale hat?

> „Der Vergleich mit Civilization ist eine Ehre, aber wir unterscheiden uns in vielerlei Hinsicht."

Moris: „Weißt du, ich bin 40 Jahre alt und ein begeisterter Spieler. Wenn man unser Spiel mit Civilization vergleicht, ist das natürlich eine Ehre, immerhin sind wir damit aufgewachsen. Trotzdem glaube ich, dass wir uns in vielerlei Hinsicht sehr von Civilization unterscheiden. Zu den Hauptunterschieden gehört das Kombinieren von verschiedenen Kulturen, um eine fiktive Zivilisation nach den eigenen Vorstellungen zu erschaffen. Mit Millionen von möglichen Kombinationen kann man jegliche historische Fantasterei ausleben. Zudem erlaubt dieses System ein sehr dynamisches Spielerlebnis, da man alle 50 bis 60 Runden die kulturelle Affinität verändern kann. Ein weiterer großer Unterschied ist das Ruhm-System, das den Spieler für jede Tat belohnt und eng mit den Siegbedingungen verknüpft ist. Mit diesem Punktesystem verbinden wir die Erzählung des Spiels. Wenn ein Spieler beispielsweise eine neue Ära erreicht, taucht eine Zwischensequenz auf. Das Ruhmsystem ist zwar nicht super komplex, involviert den Spieler aber umso mehr. In der Spielübersicht findet man viele recht leichte Aufgaben, Ruhmestaten und Ära-Sterne. Aber genau das zu erreichen, was man sich vornimmt, in der Reihenfolge, die man sich vornimmt und sich über Ären weiterzuentwickeln, lässt den Spieler sehr tief eintauchen und macht das Spiel geradezu episch."

PC Games: Ihr habt in der Vergangenheit immer wieder eng mit der Community zusammengearbeitet. Jetzt habt ihr OpenDev vorgestellt, um erneut eure Fans einzubinden. Wie sieht deren Beteiligung aus und wie viel Einfluss haben die Spieler bei eurem Herzensprojekt?

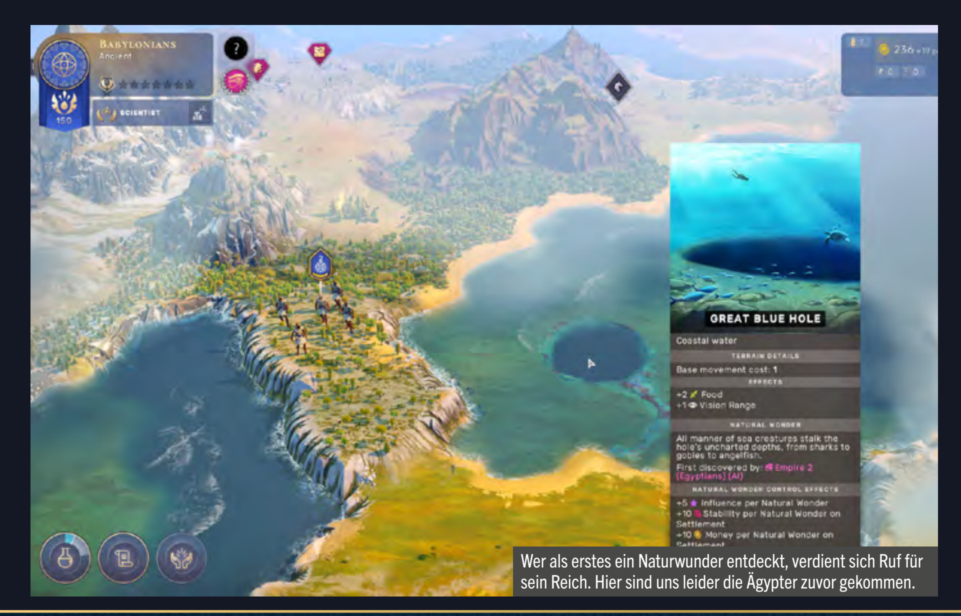
Moris: „Es war immer die Philosophie von Amplitude Studio mit der Community zusammenzuarbeiten. Wir haben hundert schlaue Leute hier, aber es gibt hunderttausende sehr schlaue und passionierte Spieler da draußen. Über die letzten zehn Jahre haben wir immer versucht, mit unserer Community in Kontakt zu bleiben und mit Games2gether eine Plattform geschaffen, auf der wir gemeinsam Spiele bis zur Marktreife bringen. Wir waren auch einer der ersten Studios, die beim Early-Access-Programm von Steam teilgenommen haben. Diese Zusammenarbeit ist sozusagen tief in unserer DNS verankert. Diesen Monat zeigen wir beispielsweise ausgewählten Spielern eine Reihe von Szenarios mit Fokus auf verschiedene Aspekte des Spiels und integrieren ihr Feedback. Natürlich haben wir uns als Unternehmen auch weiterentwickelt und es sind nicht immer die gleichen Leute, die auf Anfragen antworten. Trotzdem hören wir weiterhin auf unsere Community. Wir wollen wissen, was gewollt und gebraucht wird."

PC Games: In einem Dev-Diary habt ihr erwähnt, mit einem Historiker zusammen zu arbeiten. Wie viel historische Genauigkeit können wir erwarten, vor allem vor dem Hintergrund der Prämisse des Spiels, dass der Spieler seine eigene Geschichte durch die Zeitalter schreibt.

Moris: „Die historischen Aspekte des Spiels sind sozusagen in Blöcken angeordnet. Eine in sich geschlossene Kultur stellt zum Beispiel einen solchen Block dar, in dem jedes Detail historisch absolut authentisch ist. Alle Features die mit dem Spiel zusammenhängen, können außerdem in einem Wiki nachgeschlagen werden. So kann man mehr über die Geschichte einer jeden Kultur lernen. Der Spieler kann diese historisch korrekten Blöcke dann zu einer eigenen historischen Idee zusammenbauen und seine Fantasie verwirklichen."

PC Games: In der Demo haben wir bereits Events gesehen, die Entscheidungen vom Spieler fordern. Fast wie in einem Spiel mit Dialogentscheidungen. Wie viel Abwechslung können wir bei diesen Ereignissen erwarten oder führen die gleichen Trigger immer zum gleichen Event?

Moris: „Wir können noch keine genaue Zahl nennen, wie viele zufällige Ereignisse es geben wird. Aktuell sind es schon genügend, um bei mehreren Durchgängen kaum Wiederholungen zu haben. Beim Spielen der Demo dürfte das natürlich noch der Fall sein, aber wir arbeiten weiter dran, dieses Problem zu umgehen. Ansonsten sorgen Ereignisse für einen Großteil der Dynamik im Spiel und beruhen auf echten historischen Gegebenheiten, wie Vulkanausbrüche, Wahlrechte oder Sklaverei. Teilweise muss man moralische Entscheidungen treffen, die weitreichende Auswirkungen auf das Spiel haben, sogar über mehrere Ären hinweg. Jedes Ereignis hat zudem mehrere Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um für eine möglichst sinnvolle Einbindung ins Spiel zu sorgen, die sich natürlich anfühlt. Wenn ich zum Beispiel eine Stadt an einem Fluss habe, die schnell wächst, schaffe ich Bedingungen für eine Flut oder die Ausschöpfung der Nahrungsmittel.



Wer als erstes ein Naturwunder entdeckt, verdient sich Ruf für sein Reich. Hier sind uns leider die Ägypter zuvor gekommen.



Ja nach unserer Entwicklung tauchen immer wieder zum Kontext passenden Ereignisse auf. Bei diesen treffen wir Entscheidungen mit verschiedenen Auswirkungen.

Alles soll sich natürlich aus den Handlungen des Spielers entwickeln."

PC Games: Der Spieler hat es selbst in der Hand, wann er in die nächste Ära wechselt, sobald er die Bedingungen erfüllt. Wie lange kann man diesen Schritt vor sich herschieben, welche Vor- oder Nachteile ergeben sich daraus?
Moris: „Es ist eine Kompromiss-Entscheidung. Sobald man sieben Ära-Sterne hat, kann man zur nächsten Ära springen. Wenn man der Erste ist, kann man sich eine von zehn Kulturen aussuchen. Entscheidet man sich zum Beispiel für die Römer, spielt man sie und niemand anderes kann die Römer haben. Es gibt mehrere Gründe, sich für eine Kultur zu entscheiden. Vielleicht findet man die römische Kultur einfach spannend oder ihre Kultur passt zum eigenen Spielstil. Eventuell nimmt man die Römer auch nur, weil man verhindern will, dass irgendwer anderes diese Kultur spielt. Da es aber auch Gründe gibt, in einer Ära zu verweilen, ist die Weiterentwicklung ein zweischneidiges Schwert. Man muss in mehreren Spieldurchgängen ein Gefühl dafür entwickeln, wann man eine Ära weiterspringen sollte und wann es sich lohnt, zu warten."

PC Games: Was könnt ihr uns über die Reichsstabilität erzählen, die wir in der Demo schon ansatzweise beobachten konnten?
Moris: „Stabilität als Wert zeigt, wie glücklich die Bevölkerung ist. Je mehr Stabilität herrscht, desto mehr Civic-Punkte erhält man und kann über mehr Menschen herrschen. Wenn die Stabilität unter einen bestimmten Wert fällt, entsteht eine Revolution, bei der man im Grunde seine ganze Bevölkerung verliert. Da man die Civic-Punkte behält, kann man mit ihnen eine neue Gesellschaft aufbauen und im Prinzip einen neuen Versuch starten. Die richtigen Gebäude bauen und nur nach und nach neue Gebiete annektieren, ist entscheidend, um Stabilität zu gewährleisten. Wenn zu viele verschiedene Menschen aufeinandertreffen und die Städte zu voll werden, riskiert man eine Revolte."

PC Games: Eine der größten Schwächen von Civilization ist seit Jahrzehnten die KI, die entweder zu unberechenbar ist oder nicht in der Lage die Spielmechaniken vernünftig zu nutzen. Wie zuversichtlich seid ihr, dass ihr Computer-Gegner erschafft, gegen die es Spaß macht zu spielen?
Moris: „Es ist schwierig. Du kannst dir vorstellen, dass die KI der Albtraum eines jeden Entwicklers ist, aber ich glaube, wir sind auf einem guten Weg. Wir arbeiten daran, dass die KI sich nicht unfair für den Spieler anfühlt. Das Ruhm-System und das Ära/Kultur-System funktionieren schon gut und sind zudem sehr dynamisch, sodass ein Spieler nicht einfach so hinter der Konkurrenz zurückfallen kann."

PC Games: Ist das Anhäufen von Ruhm die einzige Siegbedingung, oder wird es auch klassische Siege wie die militärische Vernichtung aller Gegner geben?
Moris: „Ruhm ist die eine vereinende Siegbedingung. Mit sehr vielen kleinen Aufgaben vereinfachen wir das Punktesystem, ohne gleichzeitig Spieltiefe einbüßen zu müssen. Durch Hunderte möglicher Ruhmestaten kann ein Spieler eine Ära so durchspielen, wie er es gerne hätte. Eine solche Tat könnte zum Beispiel sein: Besiege x Armeen in einer bestimmten Zeit."

PC Games: Wie geht es nach dem Sieg weiter? Können wir die berühmte „nur noch eine Runde" weiterspielen?
Moris: „Ja, wir wissen, dass unsere Community das machen will. Wir arbeiten auf jeden Fall dran, das möglich zu machen."

PC Games: Was kannst du uns über den Mehrspieler-Modus sagen? Welche Modi wird es geben?
Moris: „Acht Spieler gleichzeitig. Kein Couch Coop und die Regeln sind relativ einfach."

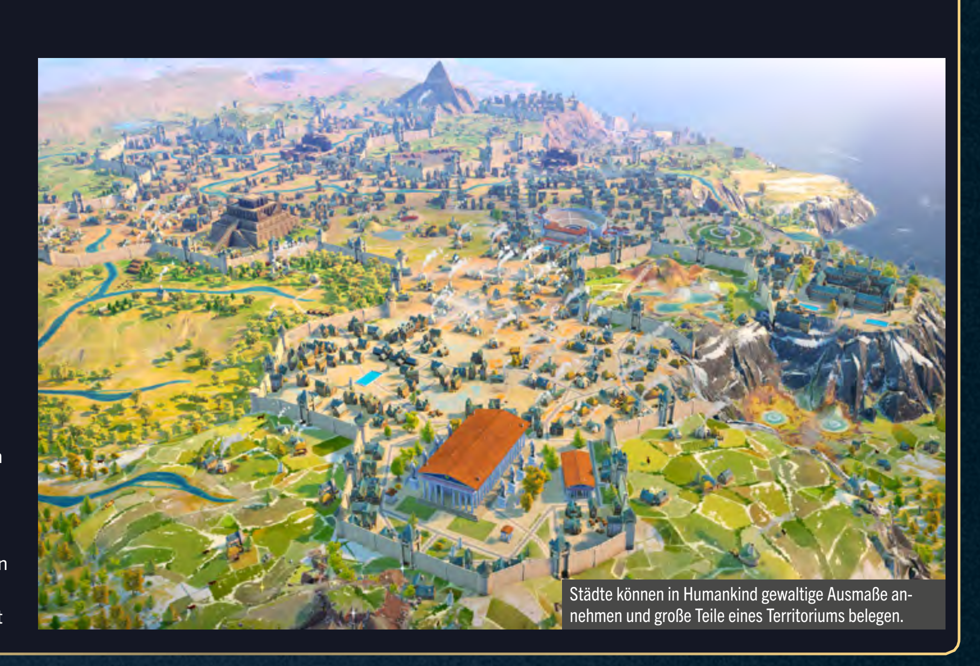
PC Games: Bei einem PC-Spiel stellt sich natürlich auch die Frage nach Mods. Werdet ihr diese unterstützen, zum Beispiel mit Steam-Workshop-Integration?
Moris: „Wir werden Mods unterstützen. Wir wollen sie unterstützen so weit es uns möglich ist. In welchem Umfang wir das zum Release gewährleisten können, ist etwas, an dem wir derzeit noch arbeiten."

PC Games: Habt ihr auch schon Pläne, wie ihr das Spiel nach dem Release weiter unterstützen wollt?
Moris: „Ja, haben wir, aber ich kann da noch nicht drüber sprechen."

PC Games: Zum Abschluss die wichtigste Frage, wann erscheint Humankind?
Moris: „Mit den unglücklichen Umständen der letzten Monate in Europa und sogar noch länger in Asien ist die Produktion natürlich eingeschränkt. Wir sind dankbar, dass unser Publisher Sega uns unterstützt und uns Zeit gibt, dem Spiel noch Feinschliff zu verpassen. Um eure Frage zu beantworten: 2021. Leider kann ich gerade nicht präziser sein."

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch.

> „Wir werden Mods unterstützen. Wir wollen sie unterstützen soweit es uns möglich ist."


Städte können in Humankind gewaltige Ausmaße annehmen und große Teile eines Territoriums belegen.

Auf diesem Bild kann man schön erkennen, wie die Entwickler von A Total War Saga: Troy Mythologie und Wirklichkeit in Einklang bringen möchten: auf der einen Seite die realistische Karte, im Hintergrund die typischen griechischen Ornamente am Horizont.

Genre: Strategie
Entwickler: The Creative Assembly
Hersteller: Sega
Termin: 13. August 2020

A Total War Saga: **Troy**

Monster, Mythen und das antike Griechenland: Wir werfen einen ersten ausführlichen Blick auf das Strategie-Epos A Total War Saga: Troy.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Im Jahr 2020 feiert Creative Assemblys Strategieserie Total War ihr 20-jähriges Jubiläum. Mit Shogun: Total War erschien am 13. Juni 2000 der erste Teil der wegweisenden Taktikreihe. Wegweisend auch deshalb, weil es bislang nur wenige Spiele so geschickt hinbekamen, gewaltige Schlachten und komplexes Nationen-Management unter einen Hut zu bringen. Angesichts dieser langen Historie, die uns zuletzt mit Total War: Three Kingdoms ins alte China schickte, scheint es nur passend, dass der nächste Ableger so weit in die Geschichte zurückreist wie noch kein Total War zuvor.

A Total War Saga: Troy bezieht seine Inspiration aus Homers Ilias und anderen seiner Werke wie der Odyssee und der Kypria. In der vorgestellten Demo spielten wir etwa die Schlacht um Troja, wie ihr sie vielleicht aus dem Hollywood-Blockbuster Troja mit Orlando Bloom und Brad Pitt in den Hauptrollen kennt.

Worum es in der Geschichte geht? Paris, Sohn des trojanischen Königs Priamos, entführt Helena, die Ehefrau des griechischen Königs Menelaos von Sparta. Daraus resultiert ein Krieg des vereinigten Griechenlands gegen Troja und die Belagerung der Stadt. Diese endet schließlich mithilfe des berühmten trojanischen Pferds, mit dem die Griechen ihre Gegner austricksten.

In A Total War Saga: Troy liegen Realität und Fiktion dicht beieinander: Monster und Mythen, aber eben auch strategische Winkelzüge und anspruchsvolle Gefechte. Das Projekt verantwortet Creative Assembly Sofia. Das früher als Crytek Black Sea firmierende Studio wurde 2019 nach der Akquisition seitens Sega im Jahr 2017 neu eröffnet. A Total War Saga: Troy ist somit das Erstlingswerk des noch jungen Unternehmens – und steht bereits jetzt vor der Herkulesaufgabe, alte Traditionen zu wahren und dennoch einige Neuerungen in die Serie einzubringen.

Neues Wirtschaftssystem

Viele Informationen zum Wirtschaftssystem und dem rundenbasierten Management des eigenen Reiches rückte Creative Assembly während der etwa 30-minütigen Online-Präsentation leider nicht raus. Gegenüber Total War: Three Kingdoms wurde die Ökonomie erweitert, sie fußt diesmal auf gleich fünf notwendigen Rohstoffen: Nahrung, Holz, Bronze, Stein und Gold. Die Verwendung dieser Ressourcen koppeln die Macher an die Weiterentwicklung des Reiches. Nahrung


Die Weitsicht ist dank 4K-Unterstützung beeindruckend. In den Schlachten liegt der Fokus auf Infanteriekämpfen. Berittene Einheiten gibt es deutlich seltener als in anderen Serienablegern.


Wie schon in Total War: Three Kingdoms können sich Helden auch zu Duellen herausfordern. Sie treffen dann im Eins-gegen-Eins aufeinander – wie hier Achilles und Hektor.

Vor den Toren Trojas wollen sich Hektor und Achilles ans Leder. Heldeneinheiten sterben nicht, sondern werden nur schwer verwundet. Nach einer Auszeit könnt ihr sie wieder einsetzen.

und Holz decken die Grundbedürfnisse eures Volkes ab und erlauben den Bau einfacherer Gebäude. Gehen euch diese Rohstoffe aus, wird's problematisch. Für fortgeschrittene Technologien benötigt ihr indes Stein und Bronze. Möchtet ihr Elite-Einheiten heranzüchten, braucht ihr dagegen Gold. Über die direkten Zusammenhänge von Wirtschaft, Handel und Diplomatie gibt es bislang allerdings noch keine weiteren Informationen.

Auf der anderen Seite spielt die Religion eine wichtige Rolle. Ihr könnt nämlich Gottheiten wie Zeus, Poseidon oder Ares huldigen, indem ihr Tempelanlagen oder Statuen errichtet. Das wiederum beschert euch zusätzliche Vorteile auf dem Schlachtfeld oder eben für eure Wirtschaft. Wer sich etwa mit Kriegsgott Ares gut stellt, profitiert im Kampf von stärkeren und ausdauernderen Einheiten. Ihr könnt also mithilfe der Religion die Ausrichtung eures Reiches beeinflussen und sie als taktisches Mittel nutzen.

Mächtige Heerführer und Helden

A Total War Saga: Troy steht unter dem Motto „Entdeckt die Wahrheit hinter dem Mythos", und dieser Anspruch zeigt sich beispielsweise auch bei der Karte. Mit fortschreitender Spielzeit deckt ihr die zunächst wie eine gemalte „Schatzkarte" anmutende Benutzeroberfläche auf und bringt darunter schließlich die Geografie des antiken Griechenland zum Vorschein. Die Spielfläche bietet eine Vielzahl unterschiedlicher Szenarien mit variierenden Strukturen und Oberflächen. In der Demo zeigte Creative Assembly etwa das südliche Anatolien mit felsigen Hügeln, Flüssen und trockenem Boden. Im Gegensatz dazu erstrahlen die zentralen Gebiete in saftigem Grün mit teils dichter Vegetation – ideal zum Verstecken vor Pfeilbeschuss.

Passend zum Szenario führen die Entwickler in A Total War Saga: Troy mythische Einheiten und Helden ein. Beide entstammen der Sagenwelt und bringen spezielle Vorteile und Eigenschaften mit sich. Wie in einem Rollenspiel gibt es vier Archetypen für eure Helden-Einheiten: Die Kämpfer sind leicht gepanzerte Fußsoldaten und auf kurze Distanz besonders effektiv. Verteidiger sind schwer gepanzert und dadurch langsamer, zugleich aber stärken sie die Defensivwerte umstehender Truppen. Kriegsherren sind zwar schwach im Kampf, helfen euch dafür mit passiven Boni auf dem Schlachtfeld und auch auf der taktischen Karte weiter. Bogenschützen wiederum agieren bevorzugt aus der Entfernung und richten von dort aus Schaden an.

Alle Helden verfügen zudem über eine Zorn-Anzeige, die sich mit der Zeit im Kampf auffüllt und mit der ihr Fähigkeiten aktiviert. Achilles sammelt sogar Zorn, wenn er lediglich auf dem Schlachtfeld steht. Dazu kommt die Aristie-Anzeige, die ihr auffüllt, indem ihr die Spezialeigenschaften der Helden verwendet. Einmal ausgelöst, ist euer Charakter für einige Momente unverwundbar. Besonders wichtig: Achilles, Hektor und Co. sterben in Total War: Troy nicht! Werden sie besiegt, gehen sie lediglich zu Boden und sind dann für eine bestimmte Zeit nicht einsatzfähig.

Blut, Schlamm und Niederlagen

In der vorgestellten und auch für uns spielbaren Schlacht ste-


Das Spiel besitzt auch Tag-und-Nacht-Wechsel und zeigt damit das antike Griechenland von einer anderen Seite. Grundsätzlich sieht A Total War Saga: Troy gerade mit hochgeschraubten Grafik-Einstellungen ausgezeichnet aus.


Neben Zentauren und dem Minotaurus bestätigte Creative Assembly auch weitere mythische Einheiten: den Zyklopen und den Riesen.

A Total War Saga: Troy wartet mit drei neuen Bodentypen auf: Sand, Matsch und hohem Gras. Gerade schwere Einheiten haben ein Problem mit Schlamm und verlieren dadurch viel von ihrer Wucht.

hen sich die Armee von Achilles und Hektor vor den Toren Trojas gegenüber. Wir entschieden in der Kampfdemo, welche Seite wir übernehmen wollten und wählten zudem „Leicht“ oder „Schwer“ als Schwierigkeitsgrad.

Das Schlachtfeld erweist sich in diesem Fall als vergleichsweise klein, bietet aber eine Fülle an taktischen Möglichkeiten, die dem aufgewerteten Infanterie-Gameplay zugutekommen. Im alten Griechenland waren berittene Einheiten selten, entsprechend nehmen Fußsoldaten eine dominante Rolle ein. Creative Assembly unterteilt diese in leichte, mittlere und schwere Truppen und setzt den Fokus stärker auf deren Mobilität und Durchschlagskraft. Die Beweglichkeit hängt nämlich stark von der Bodenbeschaffenheit ab: Sandiger Untergrund reduziert die Beweglichkeit der Einheiten nur leicht. Schlamm dagegen sorgt für deutlich langsameres Vorankommen und speziell schwere Infanterie-Truppen oder auch Streitwagen büßen hier massiv an Tempo und Manövrierbarkeit ein. Letzteres ist gerade bei Flankenangriffen von entscheidender Wichtigkeit. Denn wer sich nicht rechtzeitig zum Gegner umdreht, kann sich auch nicht verteidigen. Doch dazu später mehr. Dann wäre da noch hohes Gras, in dem sich leichte Truppen prima verstecken können.

Die Schlacht beginnt wie in jedem anderen Total-War-Ableger auch: mit der Aufstellung der Truppen. Ihr platziert also eure Einheiten und legt euch damit eine entsprechende Taktik zurecht. Wir kontrollieren zunächst Achilles' Truppen. Ihm zur Seite stehen Myrmidonen, Elite-Speerkämpfer für den Kampf aus der Distanz sowie ein Geschwader schwerer Streitwagen und eine Einheit Zentauren. Moment mal … Zentauren? Genau, denn Creative Assembly interpretiert die bereits erwähnten mythischen Figuren um. Die Pferdemenschen etwa stellt das Studio in A Total War Saga: Troy als sehr schnelle, berittene Einheiten dar. Diese platzieren wir auf der rechten Flanke, während wir ein Bataillon leichter Schwertkämpfer in der Nähe eines Kornfeldes platzieren – als Verstärkung.

Doch so weit kommt es in dieser ersten Runde auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad gar nicht. Nach dem Start der Schlacht treffen sich die beiden Blöcke in der Mitte, und während Hektor versucht, seine Schleudersoldaten in Stellung zu bringen, galoppieren wir mit den Zentauren weit über die Flanke und fallen ihnen in den Rücken. Ganz wichtig: Beschleunigung bedeutet in diesem Fall auch Wucht. Die Pferdekrieger pflügen förmlich durch die gegnerische Verteidigung und sorgen für Panik. Am anderen Flügel greifen wir mit den schweren Streitwagen an, vermeiden aber dabei schlammigen Untergrund. Durch diese Zangenattacke nehmen wir die gegnerische Verteidigung schnell auseinander.

Achilles besitzt als Heldencharakter eine Reihe von Spezialaktionen, die wir auf Tastendruck auslösen. Mit „Erschrecken“ beispielsweise reduzieren wir die Moral und die Nahkampfabwehr umstehender Gegner. Mit „Spalten“ wiederum boosten wir seine Nahkampfangriffe und erhöhen den Waffenschaden deutlich. Schnell wird klar: Ähnlich wie in



Diese Speerkämpfer können auch ihren Schild wegstecken und lediglich mit ihrer Lanze attackieren. Gut erkennbar: Sie fallen den abgelenkten Gegnern in den Rücken. Das garantiert zusätzlichen Schaden. (Bild: Medienagentur plassma / Olaf Bleich)



A Total War Saga: Troy erscheint am 13. August 2020 exklusiv im Epic Games Store. Wer das Spiel am ersten Tag herunterlädt, erhält es sogar kostenlos. Ein Jahr später kommt das Spiel auch auf andere digitale Plattformen wie Steam. (Bild: Medienagentur plassma / Olaf Bleich)

Zentauren sind unsere aktuelle Lieblingseinheit im Spiel: Extrem schnelle, berittene Truppen mit guter Durchschlagskraft aus dem vollen Lauf heraus. Sie sind somit perfekt für Flankenangriffe geeignet.

Three Kingdoms beschäftigen Helden auch in Troy problemlos ganze Truppenverbände und sind im Zusammenspiel mit anderen Einheiten eine gefährliche Waffe. Dank des Einsatzes unseres Helden und der Zangentaktik haben Hektors Truppen keine Chance. Die Schlacht ist nach nicht mal fünf Minuten und mit nur minimalen Verlusten vorüber. Alles richtig gemacht!

Die Tücken der Schlacht

Mit diesem Erfolg im Rücken wagen wir uns schließlich in eine weitere Schlacht – auf dem hohen Schwierigkeitsgrad. Diesmal übernehmen wir Hektors Einheiten, der als Verteidiger schwerer gepanzert ist und eine langsamere, dafür aber insgesamt durchschlagskräftigere Armee zu Felde führt. Ihm zur Seite stehen etwa Bogenschützen oder auch trojanische Verteidiger mit Keule und Schild. Eine besondere Rolle nehmen hier aber „Hektor's Auserwählte" ein – gut ausgebildete Schwertkämpfer, die sich nicht in die Flanke fallen lassen. Dadurch stellen sie natürlich ein gutes Gegengewicht zu Achilles' agilen Truppen dar. Darüber hinaus führt auch Hektor eine mythische Einheit zu Felde: den Minotaurus. Dabei handelt es sich in diesem Fall allerdings nicht um ein Wesen halb Mensch, halb Stier, sondern um einen besonders mächtigen Banditenkönig. Er trägt einen gewaltigen Tierschädel auf dem Kopf und verdeckt somit sein wahres Gesicht. Der Minotaurus ist eine starke Infanterieeinheit und zieht ähnlich wie Helden die Aufmerksamkeit auf sich. Auf Tastendruck stürmt er auf seine Gegner zu und schleudert sie so durch die Luft.

Hektor greift zu Fähigkeiten wie „Gunst des Asklepios" und stellt damit die Trefferpunkte der anvisierten Einheiten wieder her und erhöht zudem deren Erholung. Zu seinen Zorn-Talenten gehören unter anderem „der Ruf", mit dem er seine Untergebenen motiviert oder auch „göttlicher Fokus", mit dem er Waffenschaden und Angriffsintervall erhöht.

Die Schlacht läuft diesmal allerdings nicht ganz so gut: Achilles' Truppen fallen uns geschickt in die Flanke und locken uns so mit unseren schweren Einheiten in tiefes Geläuf. Das sorgt schnell für Probleme. Unsere Bogenschützen kommen ebenfalls nicht so zum Zuge, wie wir uns das eigentlich vorgestellt hatten. Der Computer-General verstrickt uns schnell in Nahkämpfe, ehe er mit Zentauren und Streitwagen zuschlägt. Dass wir Achilles im Anschluss in ein Duell ziehen, bringt auch keine Rettung. Wir müssen uns nach langem Kampf geschlagen geben.

Während wir also auf dem niedrigen Schwierigkeitsgrad problemlos den Sieg davontragen, ist auf „Schwer" mehr Taktik gefragt. Genau so muss das sein! Im fertigen Spiel sollen schließlich acht spielbare Fraktionen und weitere Helden wie etwa auch Kriegsherr Odysseus enthalten sein. Spielerisch überzeugen die Kämpfe bereits jetzt mit strategischer Tiefe und einer guten Portion Neuerungen, die das Spiel von den bisherigen Titeln der Total-War-Reihe abheben.

Allerdings steht und fällt ein Taktik-Mix wie A Total War Saga: Troy natürlich stets mit dem Zusammenspiel von Echtzeit- und Runden-Gameplay. Hier bleiben zum aktuellen Zeitpunkt noch viele Fragen offen, die wohl erst die Zukunft beantworten wird. ❑



Die Zentauren nehmen Fahrt auf und visieren diesen Trupp Schleuder-Soldaten an. Wie in früheren Total-War-Spielen schaltet ihr auch im kommenden Ableger Formationen ein und variiert so die taktischen Möglichkeiten. (Bild: Medienagentur plassma / Olaf Bleich)

OLAF MEINT

„Spannend und hübsch, aber das war nur die halbe Wahrheit"

Leider zeigte Creative Assembly lediglich einen Teil von A Total War Saga: Troy. Und so gerne ich die Schlachten, Helden und die kleinen Feinheiten mag, so hätte ich doch gerne einen Blick auf das große Ganze geworfen. Wie funktionieren Religion, Diplomatie und das Wirtschaftssystem auf Basis der fünf Ressourcen? Welche neuen Möglichkeiten gibt es? Und wie greifen die acht Fraktionen ineinander? Dieser Gesamteindruck fehlt bislang noch. Deshalb attestiere ich A Total War Saga: Troy bis hierhin, dass es technisch wirklich schöne Schlachten auf den Bildschirm zaubert und mich als Serienfreund erneut mit Helden, Talenten und Echtzeittaktik in seinen Bann zieht. Das Grundgerüst hinter den Gefechten hört sich ebenfalls spannend an. Doch für ein abschließendes Urteil fehlt an dieser Stelle noch einiges. Deshalb: cooles Setting, spannende Schlachten und viel Potenzial. Ich freue mich auf die nächste, hoffentlich umfangreichere Session mit A Total War Saga: Troy.


Protagonist Robert Foster wurde in der Einöde großgezogen, die ist ihm auch lieber als die hektische Metropole Union City.

Genre: Adventure
Entwickler: Revolution Software
Hersteller: Revolution Software
Termin: 2020

Beyond a Steel Sky

Ganze 26 Jahre mussten sich Fans des beliebten Adventures Beneath a Steel Sky gedulden, nun ist es aber fast so weit. Mit Beyond a Steel Sky kehren wir zurück in die dystopische Zukunft Australiens und besuchen einmal mehr Union City.

Von: Maci Naeem Cheema

Beneath a Steel Sky gehört neben vielen Lucasarts-Klassikern zu den großen Adventure-Marken der 90er-Jahre. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung 1994 war meine Wenigkeit gerade einmal zwei Jahre alt. Natürlich habe ich legendäre Grafik-Adventures wie The Secret of Monkey Island oder Day of the Tentacle nachgeholt, das Kultspiel Beneath a Steel Sky war mir aber vor meiner mehrstündigen Anspiel-Session so vertraut wie die Zubereitung eines perfekt gegarten Rinderbratens. Wem es ähnlich geht, dem sei gesagt: Das britische Entwicklerstudio Revolution Software, welches 1990 unter anderem von Charles Cecil gegründet wurde, ist außerdem bekannt für die legendäre Baphomets-Fluch-Reihe. Ebenfalls wichtig ist, dass man den Vorgänger nicht gespielt haben muss, um in den Genuss von Beyond a Steel Sky zu kommen. In dieser Vorschau verrate ich euch, wie gut es Revolution Software gelingt, den 26 Jahre alten Vorgänger sinnvoll weiterzuführen und was genau auf neue (und alte) Spieler in der Metropole Union City wartet. Außerdem ergab sich erfreulicherweise die Gelegenheit, mit Charles Cecil persönlich über das ambitionierte Herzensprojekt zu plaudern.

Die Rückkehr nach Union City

Beneath a Steel Sky erzählt die Geschichte des Ödländers Robert


Es gibt auch imposante Umgebungen in Beyond a Steel Sky. Der Abwechslungsreichtum der Orte war bereits in der Demo überaus vielversprechend.


Revolution Software war es wichtig, einen eigenen Cyberpunk-Ansatz zu finden, der sich von Größen wie Blade Runner unterscheidet.





Das Team hat viel Arbeit investiert, um Beyond a Steel Sky wie einen spielbaren Comic aussehen zu lassen.

Foster, der seine jungen Lebensjahre beinahe ausschließlich im sogenannten Gap verbracht hat. Beim Gap handelt es sich um eine Einöde im dystopischen Australien. Mittelpunkt der Spielerfahrung von Beneath a Steel Sky ist aber die Mega-Metropole Union City, in die es Robert und seinen selbstgebauten kleinen Robo-Kumpel Joey im Verlauf der Handlung verschlägt. Die ist zwar durch eine riesige Kuppel von der verseuchten und gefährlichen Außenwelt abgeschottet, doch auch innerhalb der Stadt lauern Feinde und Bedrohungen. Die größte ist eine alles kontrollierende künstliche Intelligenz namens LINC, welche Robert und Joey aber erfolgreich in ihre Schranken weisen. Zum Ende des Adventures übernimmt Joey die Kontrolle der Stadt, Robert hingegen kehrt zu seinem Ödland-Leben im Gap zurück. Nun, zehn virtuelle Jahre später in Beyond a Steel Sky, zwingt die Entführung des Jungen Milo Robert zurück in die Großstadt. Der Zeitsprung soll die Geschichte für Kenner und Frischlinge spannend gestalten. Die von Revolution Software in den Fokus genommenen Themen ähneln dabei stark denen des Vorgängers: Persönlichkeitsrechte, Privatsphäre und soziale Kontrolle durch technologischen Fortschritt.

Bevor Robert aber Kontakt zu seinem alten Kumpel Joey aufnehmen und so den Spuren des Entführers weiter folgen kann, muss erst einmal ein Weg in die Stadt gefunden werden. Und das gestaltet sich schwieriger als vermutet. Denn ohne gültige ID bleiben die Tore von Union City verschlossen! In klassischer Adventure-Manier redet und knobelt man sich schrittweise den Weg zur Lösung. Rätsel können auf unterschiedliche Arten bewältigt werden. Mich würde es nicht verwundern, wenn nach diesem Satz der eine oder andere Adventure-Enthusiast die Stirn runzelt. „Moment mal. Machen mehrere Lösungswege die Rätsel dann nicht um ein Vielfaches einfacher?!“ Falsch gedacht. Im Interview bestätigt Cecil zwar, dass es kein leichtes Unterfangen war, die Dynamik der Rätsel zu erhöhen, ohne dabei Komplexität und Anspruch zu opfern. Doch bevor sich multiple Lösungswege ergeben, muss man als Spieler erst verstehen, wie die Welt funktioniert und was das Rätsel uns eigentlich abverlangt. Tatsächlich geht das Prinzip – zumindest in der anspielbaren Demo – gut auf. Die Rätsel sind nicht zu schwierig, fordern aber auf einem angenehmen Level. Ich lehne mich hier mal aus dem Fenster und sage: Im Bereich der Rätsel, der Geschichte und der humorvollen Charaktere sollte Beyond a Steel Sky für grinsende Gesichter bei Fans und Neuankömmlingen sorgen – soweit die Qualität des restlichen Spiels der in der angespielten Passage entspricht. Abgesehen davon hat sich das Team aber auch Neues einfallen lassen, zum Beispiel ein Universal-Hacking-Tool, auf das Robert jederzeit zugreifen darf.

Frischer Wind im Adventure-Genre

Das neu eingeführte Hacking- Tool verändert Abläufe von bestimmten Geräten und passt diese an. Für ein besseres Verständnis ein kurzes Beispiel: An einer bestimmten Stelle in der Demo ist Robert auf eine Batterie eines veralteten Roboters angewiesen. Im Gespräch kann zwar nett darum gebeten werden, die alte Blechbüchse ist aber wenig begeistert von dem Vorhaben, ihn für alle Ewigkeit auszuknipsen – kaum verwunderlich. Daraufhin gibt es mehrere Möglichkeiten, mit der Situation umzugehen. Eine davon ist es, ein Förderband so zu manipulieren, dass Metallkisten zum tödlichen Geschoss werden. Die anderen Optionen sind zwar ähnlicher Natur, doch durch minimalistische Abwandlungen im Rätselverlauf gewinnt Beyond a Steel Sky tatsächlich einen dynamischeren Anstrich als vergleichbare Titel. Im Kern ist Beyond a Steel Sky also ein waschechtes Adventure, Die Hülle aber zeigt sich auffällig modern. Das gilt auch für die visuelle Erscheinung: Revolution Software greift auf einen schicken Cel-Sha-



Die Themen des Spiels sind typisch für Titel mit dystopischem Setting und Cyberpunk-Anleihen: Rechte der Persönlichkeit, Privatsphäre und so weiter.



Die Rätsel im Spiel sollen auf mehreren Wegen gelöst werden können. Wie stark sich die Optionen dabei unterscheiden, wird sich in der Testfassung zeigen.


Auf den ersten Blick könnte man denken, Telltale-Spiele und Beyond a Steel Sky teilen sich denselben Look. Jedoch überzeugt der Titel grafisch weitaus mehr.

Die Stadt ist vom Ödland abgeschottet. Hier lebt man natürlich auf einem höheren Standard als in der umliegenden gefährlichen Wüste.

ding-Look zurück. Der erinnert in den ersten Spielminuten stark an Spiele der Telltale-Studios.

Hübsch, modern und kreativ

Wie auch beim Vorgänger liegt die visuelle Verantwortung wieder bei der Comic-Legende Dave Gibbons, der vor allem bekannt ist als Co-Erschaffer und Zeichner der Watchmen-Reihe. Cecil und Gibbons sind nach der Veröffentlichung von Beneath a Steel Sky gute Freunde geblieben und ein Sequel zum Adventure-Klassiker schwirrte immer mal wieder durch deren Köpfe. Ganz besonders, weil beide das Universum und ihre Charaktere sehr ins Herz geschlossen haben. Beyond a Steel Sky in die Richtung eines spielbaren Comics zu entwickeln, war ebenfalls ein großer Ansporn für das Duo. Dass ein Sequel so lange auf sich warten ließ, hatte auch viel damit zu tun, dass Adventures schon lange als ein eher totes Genre gelten. Durch den starken Indie-Hype und das damit verbundene Indie-Publishing eröffnete sich aber endlich die Chance, die Umsetzung zu Beyond a Steel Sky in Angriff zu nehmen. Zu den auffälligen Merkmalen von Beyond a Steel Sky zählt die Szenerie, die stark an einen Mix aus Mad Max und Cyberpunk erinnert. In jeder Szene lassen sich interessante Details im Hintergrund erblicken, die der Spielwelt eine angenehme Tiefe geben. Die Geschichte wird passenderweise komplett in Comic-Manier präsentiert, mitsamt Panels und Sprechblasen. Für mich als Comic- und Graphic-Novel-Fan ein Fest! Doch ich bin mir sicher, dass Spieler dem Look auch viel abgewinnen können, wenn bunte Bildergeschichten nicht zu ihrem täglich Brot gehören.

Technisch (noch) nicht einwandfrei

Doch nicht alles an Beyond a Steel Sky überzeugt, es gibt einige Störfaktoren. Dass die Kamera etwa viel zu nah an der Spielfigur ist, nervt nach einiger Zeit. Gerade bei einem Spiel, in dem es darum geht, die Umgebung nach Hinweisen abzusuchen, stört das. Außerdem muss gesagt werden, dass die Anspielversion nicht unbedingt technisch reibungslos lief. Mal hat es sich mein Gesprächspartner ganz spontan auf einem Pfosten „gemütlich“ gemacht, an anderer Stelle wurde er (oder sie) nicht mal von der Kamera eingefangen. Statt in das Gesicht der Figur zu blicken, schaute ich stattdessen auf die Schultern. Einmal musste ich das Spiel sogar aufgrund zu starker Probleme komplett neu starten. An dieser Stelle muss aber auch gesagt werden: Beyond a Steel Sky ist bisher nur für 2020 datiert, einen festen Termin gibt es noch nicht. Revolution Software hat also noch Zeit, Fehler zu beheben und allgemein an der Technik zu schrauben. Der tolle Humor, die irrwitzigen Charaktere und vor allem die spannende Spielwelt und ihre Gestaltung haben es mir aber jetzt schon echt angetan! Die Spielmechaniken funktionieren ebenfalls sehr gut. Und außerdem sehr wichtig: Im Gespräch mit Cecil und beim Spielen der Demo merkt man schnell, wie viel Herzblut in das Projekt gepumpt wurde. Beyond a Steel Sky erscheint im Laufe des Jahres nicht nur für den PC, sondern auch für andere Plattformen. ❏

MACI MEINT




„Das Schöne am Job: Dass man sich mitunter unerwartet verknallt.“

Beyond a Steel Sky ist kein kleines Indie-Spiel, welches nur die findigsten Pixel-Junkies auf dem Zettel haben. Trotzdem hatte ich den Titel sowie seinen Vorgänger nicht wirklich auf dem Schirm. Doch nach meiner Anspiel-Session muss ich ganz klar sagen: Union City, seine Bewohner und die darin verwobenen tollen Rätsel haben es mir richtig angetan. Es gibt noch das ein oder andere Problemchen, doch ich bin überzeugt, dass das Team rund um Cecil und Gibbons mit der fertigen Version viel Freude auf dem Spielemarkt erzeugen werden. Was genau hat es mit der Kindesentführung auf sich? Und wie ist Protagonist Robert damit verbunden? Mein etwa fünfstündiger Trip nach Union City hat viele Fragen offengelassen, denen ich mit Sicherheit in den nächsten Monaten weiter auf den Grund gehen werde.


Robert kehrt in die Stadt zurück, doch die Geschichte steht für sich, sodass auch Neulinge sich zurechtfinden.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Slightly Mad Studios
Hersteller: Bandai Namco
Termin: Sommer 2020

Ein Mercedes-Cup-Rennen in abendlicher Stimmung auf einem der neuen Kurse: Interlagos!

Project **Cars** 3

Von: Wolfgang Fischer

Massig Neuerungen, die den Einstieg erleichtern sollen: Verdient der dritte Teil der Reihe dennoch die Bezeichnung Sim-Racer?

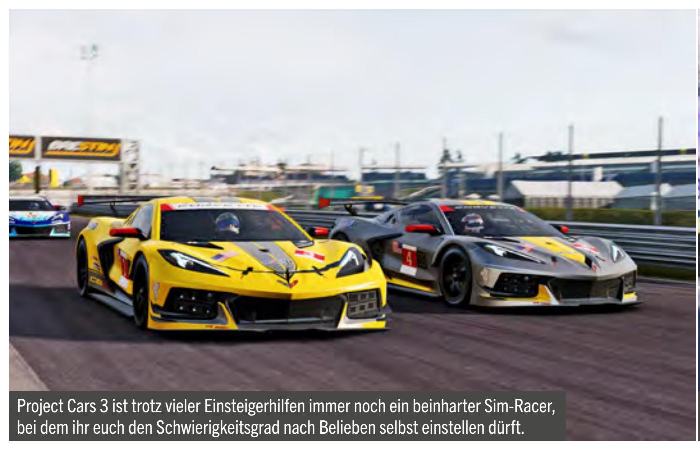
Die Ankündigung eines derartigen Top-Spiels hätte eigentlich einen anderen Rahmen verdient gehabt. Aber anstatt uns auf eine Rennstrecke mit vielen tollen und schnellen Autos einzuladen, um erstmals Project Cars 3 vorzuführen, gab es lediglich einen gerade mal 17 Minuten langen Videostream, in welchem Entwickler von Slightly Mad Studios das Rennspiel vorstellten. Corona sei Dank! Aber auch wenn die Umstände der Spielepräsentation einem Spiel wie Project Cars 3 nicht ganz gerecht wurden, haben uns die gezeigten Inhalte vollends überzeugt. Das Rennspiel, das in diesem Sommer für PS4, Xbox One und PC erscheinen soll, stellt eine konsequente Weiterentwicklung der Reihe vor.

Besser denn je: der Karrieremodus

Im Mittelpunkt der Neuerungen steht ein komplett neu designter Karrieremodus, bei dem ihr jetzt Erfahrungspunkte sammelt, im Level aufsteigt und so neue Fahrzeuge und Upgrades freischaltet. Dabei verzichten die Entwickler bewusst auf Mikrotransaktionen, um allen Spielern die gleichen Chancen einzuräumen. Der neue Karrieremodus soll vor allem Neulingen den Einstieg in die komplexe Welt des Motorsports erleichtern und dafür sorgen, dass ihr euch und eure Fahrfähigkeiten stetig weiterentwickeln könnt. Euch erwarten zig Rennsportserien und Herausforderungen, für die ihr mit Erfahrungspunkten belohnt werdet. Der Karrieremodus ist so gestaltet, dass ihr nach und nach alles erlebt, was Project Cars 3 zu bieten hat, seien es die vielen liebevoll designten Strecken oder die zehn Fahrzeugklassen, in denen euch für alle Gefährte massig Upgrades zur Verfügung stehen. Wie viele Erfahrungspunkte ihr in Rennen und durch die Progression durch die verschiedenen Rennserien erhaltet, hängt von der Qualität der Gegner-KI und den gewählten Fahrhilfen ab. So könnt


Der Regen mag in den Project-Cars-Spielen zwar hübsch animiert sein, der Schwierigkeitsgrad steigt bei diesem Wetter aber rapide an.


In eurer persönlichen Garage dürft ihr eure Fahrzeuge verbessern und ihnen auch einen neuen Look verpassen.


Project Cars 3 ist trotz vieler Einsteigerhilfen immer noch ein beinharter Sim-Racer, bei dem ihr euch den Schwierigkeitsgrad nach Belieben selbst einstellen dürft.


Im Rahmen der Präsentation stellen uns die Entwickler Shanghai als neues Rennsetting vor, das bei Nacht dank toller Beleuchtungseffekte super aussah.

ihr den Schwierigkeitsgrad perfekt auf eure Fähigkeiten abstimmen und werdet dennoch animiert, auszuprobieren, ob ihr Features wie Traktionskontrolle oder Bremsassistent wirklich braucht.

Darüber hinaus haben die Entwickler die Gamepad-Steuerung verbessert, um den Einstieg für Neulinge einfacher zu gestalten. Und auch die Position diverser verwendeter Kameraperspektiven, vor allem die der Verfolgerkamera in Rennen wurde etwas angepasst, um es Anfängern leichter zu machen, sich in der Renn-Action zurechtfinden. Zudem sollen sich KI-Fahrer jetzt noch realistischer verhalten und dem Spieler in den Solomodi abhängig vom Schwierigkeitsgrad eine echte Herausforderung bieten.

Jede Menge Herausforderungen

Dank diverser Zusatz-Challenges in Rennen kommt es in Project Cars 3 nicht nur darauf an, möglichst als Erster durchs Ziel zu kommen. Hunderte von langfristigen Zielen sorgen zudem dafür, dass wirklich keine Langeweile im Karrieremodus aufkommt und ihr stets Ingame-Credits und XP bekommt, die ihr in den Ausbau eures Fuhrparks und die Aufwertung der Fahrzeuge investieren dürft. Upgrades sorgen dafür, dass sich die Charakteristika der Wagen und ihr Fahrverhalten verändern. Auf diese Weise aufgemotzte Autos steigen dann auch in höhere Fahrzeugklassen auf. So könnt ihr euer Lieblingsauto nicht nur eine kurze Zeitlang fahren, sondern das praktisch komplette Spiel damit erleben. Die Karriere ist aber keineswegs der einzige Solospielmodus in Project Cars 3. In sogenannten Custom Events, die es auch schon im Vorgänger gab, könnt ihr in einer Art Sandbox-Modus ein beliebiges Rennszenario selbst erstellen, wofür euch alle im Spiel enthaltenen Strecken, Fahrzeuge und Wetterkonditionen zur Verfügung stehen.

Mehrspielermodus zum Verlieben

Wie schon erwähnt, ist es ein zentrales Element in Project Cars 3, dass ihr Erfahrungspunkte und Credits in allen Spielmodi sammeln könnt. So werden Multiplayerfans, die nicht den kompletten Karrieremodus spielen wollen, nicht benachteiligt. Gleichermaßen will Slightly Mad Studios Solospielern den Einstieg in den Mehrspielerpart erleichtern. In die gleiche Kerbe schlagen diverse Änderungen am Multiplayermodus, die diesen insgesamt zugänglicher machen sollen. Es gibt drei Hauptspielmodi in denen ihr euch mit anderen Fahrern weltweit messen könnt: Schnelles Spiel (für das es erstmals ein Matchmaking auf Basis der Spielerfähigkeiten gibt), Geplante Events und benutzerdefinierte Rennen. Geplante Events werden von Slightly Mad gesteuert und finden zu vorher festgesetzten Zeiten statt. Sie sind deutlich umfangreicher als Rennen im Schnellen Spiel. Bei diesen Events müsst ihr eine Qualifikation absolvieren, bevor ihr unterteilt in Fahrergruppen mit ähnlichen Fertigkeiten, gegeneinander antretet. Benutzerdefinierte Rennen geben euch – wie der Name schon sagt – die Möglichkeit, sämtliche Details für eine Multiplayer-Session mit Freunden selbst zu definieren. In allen drei Modi könnt ihr Autos aus eurem Fuhrpark nutzen oder euch ein entsprechendes Fahrzeug leihen, wenn es nötig ist.

Im Vorgänger waren monatliche Community-Events eine weitere Facette der Mehrspielerfahrung von Project Cars. Diese gibt es in Teil 3 nicht mehr. An ihre Stelle tritt der neue asynchrone Rivals-Modus, für den die Entwickler in regelmäßigen Abständen neue Inhalte zur Verfügung stellen, die abwechslungsreich ausfallen sollen. In den Rennen des Rivals-Modus tretet ihr gegen die Ghosts (also die besten Rundenzeiten) anderer Spieler an. Auch hier sammelt ihr Punkte (sogenannte Rivals Points), mit denen euer Ranglistenplatz in der Liga bestimmt wird. Die besten Spieler eines Monats steigen in die nächsthöhere Liga auf, um sich mit besseren Gegnern zu messen, während die Schlechtesten nach unten gestuft werden.

Design your own car!

Eine weitere Neuerung in Project Cars 3 ist die Möglichkeit, eure Fahrzeuge auch optisch euren Wünschen anzupassen und diese neuen Designs in allen Spielmodi zu verwenden. Dafür stehen euch jede Menge Farbvarianten, Logos und andere Design-Elemente zur Verfügung, mit denen ihr eure Autos wirklich unverwechselbar machen könnt.

Im letzten Teil der Präsentation gewährten uns die Entwickler dann noch einen kurzen Blick auf das Gameplay von Project Cars 3 und auch zwei der neuen Kurse: die Straßen von Shanghai und die Motorsportrennstrecke von Interlagos in Brasilien. Insgesamt wirken die Rennen durch Verwendung von verbesserten Motion-Blur- und Post-Processing-Effekten und anderen grafischen Goodies noch dynamischer und sehen auch viel besser aus als noch im Vorgänger. Und was man auch schon sehen konnte: wenn es mal kracht, dann kracht es dank einer neuen Mechanik mit verbesserten Einschlagseffekten so richtig. Über die endgültige Qualität der Grafik lässt sich noch keine Aussage treffen. Der Ersteindruck war aber – und das gilt für alle Elemente des Spiels – äußerst vielversprechend. ❑


Malerisches Setting: Ein Mercedes AMG GTR auf einer kurvenreichen Strecke in der italienischen Toskana.

WOLFGANG MEINT



„Dank neuem Karrieremodus und Einsteigerhilfen: Ein Rennspiel wie für mich gemacht!“

Ich bin mir nicht sicher, ob Fans der ersten beiden Teile, die die Serie vor allem wegen ihres hohen Simulationsanspruchs lieben, mit dem neuen Project Cars auch glücklich werden. Viele der Neuerungen zielen darauf ab, Neulingen den Einstieg zu erleichtern und sie durch stetige Belohnungen und Level-Aufstiege im Karrieremodus bei Laune zu halten. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei stets anpassbar. Erfahrene Spieler können durch das Entfernen von Fahrhilfen die Project-Cars-Erfahrung auf ihre Fähigkeiten zuschneiden und dafür sogar XP-Boni erhalten. Mich hat das Gesehene sehr angesprochen und daher ist Project Cars 3 auch auf Anhieb unter die Top 5 meiner Most-Wanted-Liste gesprungen. Mit etwas Glück kann ich vor dem Start des Spiels noch ein paar Runden drehen und dann ist vielleicht sogar die Pole-Position drin!

Trackmania

Genre: Rennspiel
Entwickler: Nadeo
Hersteller: Ubisoft
Termin: 01. Juli 2020

Von: David Benke

Nach vier Jahren Abstinenz meldet sich die Rennserie aus dem Hause Ubisoft wieder zurück. Wir durften bereits eine erste Testrunde über den virtuellen Track drehen.

Build it, Drive it, Share it. Mit diesem Slogan hat sich die Trackmania-Reihe in den vergangenen 15 Jahren zu einem der beliebtesten Arcade-Racer der Spielewelt gemausert und dabei eine aktive Community von über zehn Millionen Spielern angehäuft. Die dürfen sich in diesem Jahr nun endlich auf einen neuen Teil freuen. Der erscheint am 1. Juli PC-exklusiv via Uplay und Epic Games Store und wurde uns mit einer Preview-Demo sowie einer Video-Präsentation von Managing Director Florent Castelnerac bereits vorab vorgestellt.

Beim neuen, schlicht Trackmania genannten Ableger handelt es sich um ein Reboot des 2006 erschienenen Trackmania Nations. Entsprechend sollte jedem klar sein: Entwickler Nadeo gelingt hier keine Gaming-Revolution. Auch der neueste Teil der Rennserie vertraut auf die alten Stärken: einen guten Mix aus Kreativität und Wettbewerb. Ihr rast also über diverse Strecken, die entweder vom Entwickler oder der Community gebaut wurden, und versucht eure persönliche Bestzeit beziehungsweise eure menschlichen Gegenspieler zu schlagen.

Dabei zeigt sich Trackmania extrem zugänglich. Im Grunde müsst ihr euch nur vier Tasten merken: Gas, Bremse, Rechts und Links – mehr braucht es auch nach dem umfangreichen Tutorial eigentlich nicht. Gut, abgesehen von der ENTF-Taste natürlich. Mit der startet ihr ein Level nämlich von vorne, eine Funktion, von der ihr auf jeden Fall öfters Gebrauch machen werdet. Denn so nett und einsteigerfreundlich sich das Spiel auf der Außenseite präsentiert, so gnadenlos offenbart es sich im Inneren. Trackmania funktioniert nach dem Prinzip „Easy to learn, hard to master". Wer also an die begehrten Goldmedaillen ran will, muss seine beste Leistung zeigen. Gerade wenn es um Spitzenzeiten geht, verzeiht Trackmania gar keine Fehler. Einmal falsch gebremst, einmal in die Bande gekracht und schon könnt ihr euch das Edelmetall abschminken. Besonders, da eure Geschwindigkeit schon nach einer leichten Kollision krass in den Keller geht.



Trackmania kommt mit einem neuen Look daher: Bäume und Umwelt sehen nun glatt und steril aus.

Das Fahrgefühl bleibt aber dasselbe: Ihr brettert noch immer im Affenzahn über Highspeed-Strecken.


Neu mit dabei: die Buckelpiste. Zudem wurden Untergründe und Boostfelder überarbeitet.



Trackmania zeigt sich vielfältig. Auch beim Bezahlmodell ist für jeden Geldbeutel was dabei.

If at first you don't succeed ...
Wenn man deshalb ein Level wieder und wieder spielen muss, kann das zeitweise echt frustrierend werden. Selbst in unserer Preview-Version kam es daher auch schon mal vor, dass wir in einem spontanen Wutanfall Gamepad oder Tastatur durch den Bildschirm schleudern wollten. Grund dafür sind unter anderem auch die neuen Checkpoints. Die setzen euch nun mit der Geschwindigkeit zurück auf die Strecke, mit der ihr in sie hingefahren seid. So findet ihr euch teils in einer Endlosschleife gefangen, in der ihr immer wieder in dasselbe Hindernis hineinrast. Ganz schön nervig. Was Trackmania allerdings auszeichnet, ist, dass man sich trotz dieser Momente immer wieder motiviert hinters virtuelle Lenkrad klemmt und es noch einmal versucht. Der Titel entwickelt eine derartige Sogwirkung, dass man gar nicht merkt, dass man plötzlich 30 Minuten mit einer einzigen Stage verbracht hat – obwohl man doch eigentlich nur noch einen Versuch starten wollte.

Trackmania vermittelt ein gutes Gefühl von Fortschritt. Je mehr Zeit man mit dem Titel verbringt, desto besser versteht man die Gameplay-Kniffe, lernt die Strecken und ihre Eigenheiten kennen. Denn natürlich seid ihr nicht immer nur stur auf einer asphaltierten Geraden unterwegs. Stattdessen konfrontieren euch die Entwickler immer wieder mit neuen Herausforderungen wie Steilkurven, Loopings oder Sprüngen. Dazu kommen spezielle Blöcke, die beim Überfahren Boosts aber auch Lenk- oder Motorausfälle auslösen. Das ist nicht bahnbrechend neu, funktioniert aber noch immer gut.

Ein wenig mehr Innovation gibt es immerhin bei den Untergründen: Das Trackmania-Reboot führt unter anderem eine Eis- und eine Buckelpiste ein, die das Fahrverhalten eures Wagen beeinflussen. Dazu gesellt sich der aus den Trackmania-Vorgängern bekannte erdige Untergrund, auf dem ihr weniger Grip habt, dafür aber in Rallye-Manier um Kurven driften könnt. Der ist allerdings nicht mehr matschig-braun, sondern erinnert mehr an einen Tennis-Sandplatz.

Kreativität trifft Wettkampf
Insgesamt wurde die Optik in Trackmania an einigen Stellen überarbeitet: Auf dem PC durften wir uns über 4K-Auflösung und bis zu 150 Bilder pro Sekunde freuen, wobei je nach Hardware wohl auch mehr möglich sein könnte. Ein absoluter Hingucker ist der Titel deshalb aber noch nicht, die Grafik ist eher zweckdienlich. Das spiegelt sich auch im Leveldesign wider, dem die Entwickler einen geschmeidigeren, synthetischeren Look verpasst haben. Bäume und andere Deko-Objekte sehen nun etwas minimalistischer aus, was Trackmania einen beinahe sterilen, glattgebügelten Eindruck verleiht. Ob einem das gefällt, ist am Ende wohl Geschmackssache. Unser Ding war es aber nicht. Gleiches gilt für die Tatsache, dass es mit der Stadion-Umgebung nur ein einziges, bereits recht ausgelutschtes Setting gibt. Hier hätten wir uns mehr Abwechslung à la Trackmania Turbo gewünscht, das Reboot sah uns einfach ein wenig zu gleichförmig aus.

Aber gut, wer mit dem vorhandenen Streckenmaterial nicht einverstanden ist, der kann sich auch an den Editor setzen und eigene Tracks erstellen. Trackmania bietet dabei zwei verschiedene Varianten: die einfache und die fortgeschrittene. Erstere lässt euch mit der Maus schnell und einfach Parcours aus dem Boden stampfen, mit Deko versehen und sogar mit einem eigenen Soundtrack unterlegen! Letztere fanden wir aufgrund der fummeligen Kamera und der (zumindest in der Demo) fehlenden Erklärungen dagegen etwas zu kompliziert. Es gibt keine Infotexte per Mouse-Over und auch kein Tutorial. So können wir bis heute nur raten, was genau denn bitte der Ghost-Block-Modus ist. Bis zum Release sollte sich hier hoffentlich noch was tun. Apropos Release: Da dieser nicht via Steam erfolgt, muss Trackmania dieses Mal ohne einen Workshop auskommen. Wir sind gespannt, wie sich die Modding-Szene auf diesen Umstand einstellen wird.

Das Ubisoft-Bezahlmodell
Per Editor erstellte Strecken könnt ihr übrigens in den lokalen Multiplayer-Modi Hot Seat und Splitscreen ausprobieren (wobei es mit bis zu vier Spielern aber eng auf dem Bildschirm wird) oder natürlich mit der Welt teilen. Wer die Online-Funktionen von Trackmania nutzen will, braucht einen gültigen Uplay-Account, hat dann aber auch Zugriff auf diverse tägliche und wöchentliche Wettbewerbe sowie den neuen Track of the Day. Zudem führt das TM-Reboot mit den Clubs eine soziale Komponente ein, mit deren Hilfe ihr euch mit anderen Spielern zusammentun und beispielsweise Skins für eure anpassbaren Fahrzeuge austauschen könnt. Besonders interessant dürfte dieses Gruppen-Feature für E-Sport-Teams sein, der virtuelle Wettbewerb rund um die hauseigene Trackmania Grand League soll künftig nämlich noch mehr in den Fokus rücken.

Aber auch offline bietet der Titel einige Inhalte: Für Einzelspieler gibt es die saisonale Kampagne, in der ihr gegen Geister anderer Spieler antretet und in regionalen Rankings aufsteigt. Hier reichen Entwickler alle drei Monate eine neue Season mit 25 frischen Strecken nach. Dieser Live-Service kommt allerdings auch zu einem gewissen Preis: Wer alle Funktionen von Trackmania nutzen will, der muss sich einen sogenannten Club Access kaufen. Dieses Quasi-Abonnement kostet 29,99 Euro und gilt dann für lediglich ein Jahr. Zwar wird es auch die billigere Standard-Variante für 9,99 Euro sowie eine komplett kostenlose, durch Ingame-Werbung finanzierte Free-Version geben. Die kommen dann aber eben mit weniger Inhalt daher. Ob das ein Deal ist, auf den sich die Spieler einlassen werden? Wir sind da nach unserer Demo-Session mit Trackmania zumindest mal verhalten skeptisch. Ob das Reboot seinen Preis wert ist oder nicht, lässt sich nach aktuellem Stand aber unmöglich endgültig sagen. ❑

DAVID MEINT

„Ein bisschen mehr Innovation hätte es schon sein dürfen."

Mit Tomb Raider oder God of War haben wir in den vergangenen Jahren wirklich herausragende Serien-Reboots serviert bekommen. Die Neuauflage von Trackmania kann da leider nicht ganz mithalten. Ja, das Arcade-Rennspiel macht immer noch eine Menge Laune und die zugängliche Einfachheit, die den Nadeo-Racer ausmacht, lässt sich im Vergleich zu einem Action-Adventure wohl nur noch schwer verbessern. Ein wenig mehr Innovation hätte ich mir von den Entwicklern aber schon gewünscht. Irgendeinen neuen Anreiz, einen echten Kaufgrund. Aktuell sehe ich leider nur wenig Anlass, von Trackmania Turbo auf das Reboot umzusteigen – da hilft das Monetarisierungsmodell natürlich auch nicht.

Sämtliche Levels der Originalspiele werden grafisch neu aufbereitet. Das Warehouse-Areal sah jedenfalls noch nie so gut aus.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Vicarious Visions
Hersteller: Activision
Termin: 4. September 2020

Tony Hawk's **Pro Skater 1+2**

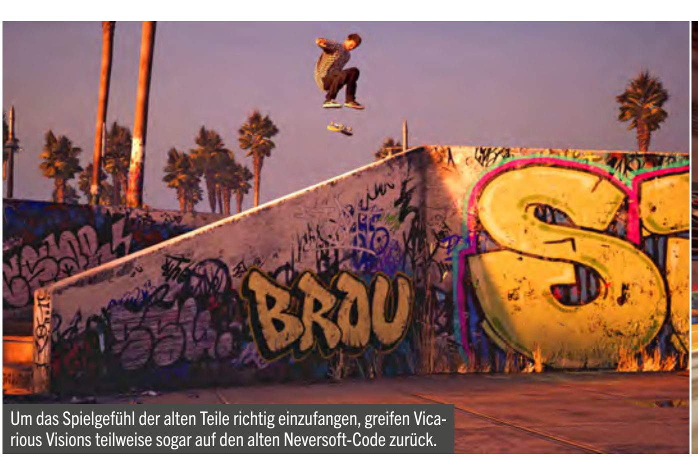
Activision hört endlich auf die Fans und bringt ein Remake zu den ersten beiden Teilen der kultigen Fun-Sport-Reihe auf den Markt. Wird auch Zeit.

Von: Christian Dörre

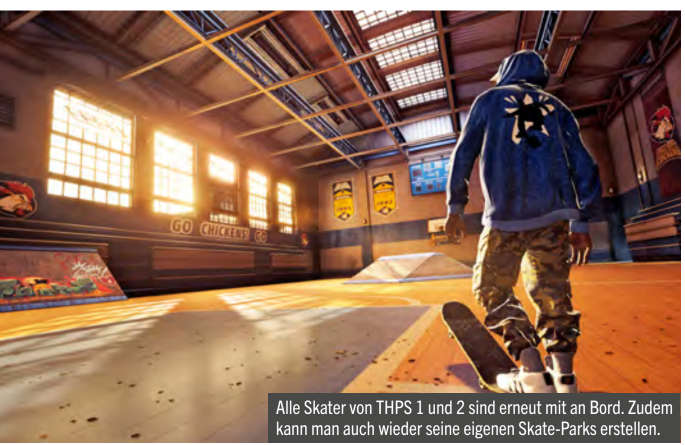
Vor knapp fünf Jahren erschien mit Tony Hawk's Pro Skater 5 ein wahres Spielspaß-Debakel. Der Titel sah schäbig aus, war verbuggt, hatte dummes, langweiliges Missionsdesign und das Gameplay machte ungefähr so viel Spaß wie ein Schulbusunfall. Kurz gesagt, THPS 5 beschmutzte das Andenken an eine der kultigsten Sportspielreihen aller Zeiten und selbst in den Kommentarbereichen von Youtube wagte kaum jemand den Versuch, seine dumme Entscheidung zur Vorbestellung mit einem „Ihr lügt!!!“ oder einem flunkerndem „Also bei mir funktioniert alles und es ist genau wie früher!!!“ zu verteidigen. Alte Fans der Reihe fragten sich laut, warum Activision erneut Robomodo mit der Entwicklung eines THPS vertraut hatte, da deren Ableger immer schlecht waren, aber auch, warum nicht einfach ein Remake der alten Teile gemacht wurde, wo es doch offensichtlich war, dass die Entwickler von Part 5 keine kreativen ideen zur Weiterentwicklung der Reihe hatten. Jetzt scheint Activision jedoch endlich auf die Fans zu hören, denn statt die Serie zu begraben, kündigte der Publisher ein Remaster der ersten beiden Teile zusammen als ein Spiel an. Die Neuauflage der mittlerweile 21 respektive 20 Jahre alten Kultspiele kommt diesmal glücklicherweise auch nicht von Robomodo, sondern von Vicarious Visions, die zuletzt mit der Crash Bandicoot N. Sane Trilogy und Crash Team Racing bewiesen, dass sie es verstehen, beliebte Klassiker in die Moderne zu bringen.

Blood Brothers keep it real

Doch nicht nur die vergangenen Erfolge mit den Crash Remakes machen Vicarious Visions zu einer guten Wahl für Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2, denn in dem Studio



Um das Spielgefühl der alten Teile richtig einzufangen, greifen Vicarious Visions teilweise sogar auf den alten Neversoft-Code zurück.



Alle Skater von THPS 1 und 2 sind erneut mit an Bord. Zudem kann man auch wieder seine eigenen Skate-Parks erstellen.

Vicarious Visions möchten zwar so nah wie möglich an den Originalen bleiben, dennoch haben sie das Revert-Feature eingebaut, das eigentlich erst im dritten Serienteil eingeführt wurde.

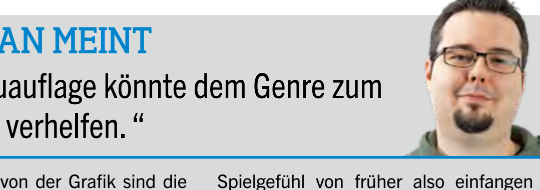
sind mittlerweile einige Entwickler beschäftigt, die damals für Neversoft an alten Tony-Teilen mitarbeiteten. Studio-Chefin Jennifer Onneal betonte bereits in Interviews, dass man das Spielgefühl der Originale so authentisch wie möglich einfangen wolle, um den Spielern genau das THPS zu geben, nach dem sie sich schon so lange sehnen. Technisch wurde natürlich alles runderneuert, doch trotzdem spricht man bei Activision und VV immer von einem Remaster und nicht von einem Remake. Das liegt daran, dass die Entwickler tatsächlich den zwei Dekaden alten Code der Originalspiele als Fundament für ihre Neuauflage verwenden. Zwar durften wir den Titel selbst noch nicht spielen, doch das bisher veröffentlichte Gameplay zeigt, dass sich dieser Aufwand zu lohnen scheint. Die Skater rollen, springen und grinden genauso flüssig wie damals durch die Levels. Die Animationen sehen so viel besser und natürlicher aus als zuletzt in THPS 5. Wer die alten Spiele gezockt hat, erkennt sie sofort wieder. Nur eben in moderner Optik. Um das nostalgische Spielgefühl so authentisch wie möglich zu machen, darf man Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 auch genau wie damals mit dem Digi-Kreuz spielen und muss nicht den Analogstick benutzen. Allein dieses kleine Feature zeigt, dass die Entwickler genau wissen, was die Fans haben wollen.

Pretending I'm a Superman

Doch nicht nur das Spielgefühl soll genau so sein wie damals vor vielen, vielen Monden. Sämtliche Spielmodi der Originale sind wieder an Bord und auch alle spielbaren Skater von vor 20 Jahren rollen wieder durch die bekannten, aber in neuer Grafikpracht erstrahlenden Levels. Da Rodney Mullen, Steve Caballero und Co. mittlerweile natürlich auch älter geworden sind, wurden deren Modelle neu eingescannt. Rollbrettfahrer gehen eben niemals in Rente. So sehr man den Originalen aber auch treu bleiben möchte, Vicarious Visions lassen trotzdem nicht die Standards der Gegenwart außer Acht. Der Multiplayer-Splitscreen ist zwar enthalten, aber ihr dürft euch nun natürlich auch online mit anderen Skatern messen. Das gilt auch für den Create-a-Park-Modus, in dem man wieder eigene Skate-Parks erstellen darf. Nun muss man aber nicht mehr wie früher die Kumpels rüberkommen lassen, um ihnen die eigenen Werke zu präsentieren. Stattdessen darf man seinen Park online stellen, sodass Spieler aus aller Welt sich dort den virtuellen Hals brechen können. Die größte Veränderung ist jedoch, dass die Features der Spiele nicht getrennt sind. Manuals wurden erst im zweiten Teil eingeführt, können nun aber auch in den Parks von Teil 1 ausgeführt werden, um Tricks zu verketten. Zudem ist auch das Revert-Manöver, mit dem man Vert-Tricks zu größeren Kombos ausbauen kann, an Bord. Und das, obwohl das Feature erst in THPS 3 eingeführt wurde. Die Entwickler und auch Tony Hawk selbst sind jedoch der Meinung, dass Reverts mittlerweile so essenziell für die Serie sind und so viel Spaß machen, dass sie auch Teil 1 und 2 aufwerten. ❑



In den bisher veröffentlichten Videos sehen die Animationen schon zigtausendmal besser aus als in der Robomodo-Katastrophe namens THPS 5.



CHRISTIAN MEINT

„Diese Neuauflage könnte dem Genre zum Comeback verhelfen.“

Mal abgesehen von der Grafik sind die ersten Tony-Teile absolut zeitlos. Das Gameplay ist auch heutzutage noch extrem gut und motiviert stetig zu neuen Bestleistungen. Der hauptsächlich aus Punk und Hip-Hop bestehende Soundtrack ist zu Recht Kult, treibt einen durch die Levels und dürfte immer noch dazu führen, dass jüngere Zocker gute Musik für sich entdecken. Sollte das Remaster von Tony Hawk's Pro Skater 1 & 2 das Spielgefühl von früher also einfangen und flüssig und passend in moderner Technik präsentieren, wird die Neuauflage ganz sicher ein Hit. Als Fan der Reihe bin ich übrigens froh, dass Reverts mit an Bord sind, denn dieses kleine geniale Feature aus Teil 3 wertet selbst diese Klassiker gewaltig auf. Doch selbst wenn der Titel nicht so gut wird, wie ich mir erhoffe, schlechter als Tony Hawk's Pro Skater 5 kann er gar nicht werden.

Die Salieris und Morellos beherrschen Lost Heaven, stehen sich selbst aber auch feindselig gegenüber. Entsprechend haben es die Mafiosi immer wieder aufeinander abgesehen.

Mafia: Definitive Edition

Eine gelungene Überraschung für alle Fans von Don Salieri und seiner ehrenwerten Familie. Schon in wenigen Monaten gibt es ein Remake des großartigen Klassikers.

Von: Matthias Dammes

Genre: Action
Entwickler: Hangar 13
Hersteller: 2K Games
Termin: 28. August 2020

Wenn über die Spiele der Mafia-Reihe gesprochen wird, besonders über den fantastischen ersten Teil, dann bleiben Vergleiche mit dem Kinomeisterwerk Der Pate nicht aus. Die Gemeinsamkeiten liegen aber nicht nur im Szenario und der unvergesslichen Stimmung, auch das Standing beider Trilogien zeigt Parallelen auf. Der erste Teil war ein unvergleichliches Meisterwerk, der zweite eine ebenso gelungene Fortsetzung, die in Details aber nicht an den Vorgänger heranreicht, und der dritte Teil fällt qualitativ dann deutlich ab. Das trifft sowohl auf die Mafia-Reihe wie auch auf den Paten zu.

Nach dem Release von Mafia 3 im Oktober 2016 war es ruhig um die Gangster-Serie geworden. Entlassungswellen beim Entwickler Hangar 13 und Berichte über Arbeiten an anderen Projekten ließen Fans nicht darauf hoffen, in absehbarer Zeit mehr von Mafia zu sehen zu bekommen. Bei Publisher 2K Games hat man die Serie aber offenbar nicht abgeschrieben oder gar vergessen. Stattdessen wurde im stillen Kämmerlein an einer Neuauflage der Trilogie gearbeitet. Herzstück dieser ist ein komplettes Remake des ersten Teils, der mit moderner Technik wieder zum Leben erweckt wird.

La Cosa Nostra

Die Ereignisse des Spiels tragen sich in den 1930er-Jahren während der Zeit der Prohibition in


Mitglied in der ehrenwerten Familie zu sein, bringt auch Vorteile mit sich. Dazu gehört auch der Zugang zu schicken Fahrzeugen.


Gelegentlich findet die Action auch auf den Straßen statt. Ein Kollege steuert den Wagen, während wir als Tommy auf unsere Widersacher feuern.



Als Taxifahrer fängt für Tommy alles an, als er unverhofft zwischen die Fronten der Salieris und Morellos gerät.

und um die Stadt Lost Heaven zu, einer fiktiven Version von Chicago am Ufer des Lake Michigan. Die beiden mächtigen Mafia-Familien Salieri und Morello beherrschen die Stadt, unter anderem natürlich mit dem illegalen Alkoholgeschäft. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Thomas „Tommy“ Angelo, der sich zu Beginn des Spiels einem Polizei-Detective anvertraut. Er möchte nämlich aus der Mafia aussteigen und bietet sich im Gegenzug für Straffreiheit als Kronzeuge gegen die Familien der Stadt an. Der Spieler erlebt Tommys Geschichte daher in Form von Rückblenden.

Für den ehemaligen Taxifahrer beginnt alles, als er eines Tages von zwei Mitgliedern der Salieri-Familie als Fluchtfahrer missbraucht wird. Das bringt ihn unweigerlich in Konflikt mit der rivalisierenden Morello-Familie, sodass Tommy gar nichts anderes übrigbleibt, als bei Don Salieri um Hilfe zu bitte. So wird er Stück für Stück immer mehr selbst ein Teil des Mafia-Clans und erarbeitet sich mit der Zeit sogar eine recht angesehene Position in der Familie. Da der Krieg zwischen den beiden Familien der Stadt aber immer brutaler wird, hinterfragt er die Methoden der Mafia immer häufiger. Es wird im Spielverlauf gut dargestellt, dass Tommy nie vollständig sein Gewissen verliert, was schlussendlich auch zu seinem Entschluss führt, auszusteigen.

Aus Alt mach Neu

Die sich dabei entwickelnde packende Story aus Tragik, brutaler Mafia-Action und spannenden Wendungen soll auch im Remake wieder zum Tragen kommen. Allerdings in völlig neuem Glanz. Das Spiel wurde von Grund auf in einer frischen Engine neu entwickelt. Dabei wurden auch die Scripts überarbeitet, zusätzliche Zwischensequenzen erstellt und auch diverse Gameplay-Abschnitte erweitert. Außerdem wurde der Soundtrack mit einem Orchester sowie die komplette Sprachausgabe neu aufgenommen.

Details zu den Änderungen an der Geschichte gab es von den Entwicklern bisher nicht. Sie versprechen aber, dass es sich um eine dem Original treue Umsetzung handelt. Es bleibt zu hoffen, dass die angedeuteten Story-Erweiterungen sich wirklich nahtlos einfügen. Für das Gameplay versprechen die Macher verfeinerte und auch neue moderne Features, ohne abermals ins Detail zu gehen. Unter Kennern des Originals gehört zu den benötigten Verbesserungen vermutlich vor allem die Steuerung des berüchtigten Autorennens, bei dem sich damals so einige Spieler die Zähne ausgebissen haben.

Abgesehen davon machte das Herumfahren in Lost Heaven aber durchaus Spaß. Die Entwickler hatten seinerzeit sogar schon an Features gedacht wie einen simulierten Spritverbrauch und einen Tempomat, der sich automatisch an die erlaubte Höchstgeschwindigkeit hält. In den Missionen stand natürlich häufiges Ballern im Vordergrund. Mit Pistolen, Tommy Gun und anderen Schießeisen tauschte man mit rivalisierenden Mafiosi oder Gesetzeshütern in guter Third-Person-Manier regelmäßig blaue Bohnen aus. Das darf gerne so bleiben.

Mafia: Definitive Edition erscheint am 28. August 2020 als Teil der Mafia Trilogy oder auch als Einzeltitel. Die beiden Nachfolger Mafia 2 und Mafia 3 sind in ihrer Definitive Edition bereits erhältlich. Den Test zum Remaster des zweiten Teils lest ihr weiter hinten im Heft. Wer sich schon jetzt für den Kauf des gesamten Trilogie-Pakets entscheidet, bekommt das Remake des ersten Teils dann im August automatisch dazu. ❑

MATTHIAS MEINT

„Dieses Remake ist ein Angebot, das ich unmöglich ablehnen kann.“

Mafia hat bei mir den gleichen Kultstatus wie Der Pate. Entsprechend euphorisch habe ich auf die Ankündigung des Remakes reagiert. Das Original von 2002 habe ich seinerzeit mit so viel Freude gespielt, dass es mir bis heute als ein außergewöhnliches Erlebnis in Erinnerung geblieben ist. Als ich die ersten Screenshots des Remakes gesehen habe, lief mir das Wasser im Mund zusammen und ich wollte am liebsten sofort losspielen. Ein wenig skeptisch bin ich noch angesichts der Ankündigung, dass die Entwickler Erweiterungen an der Story vorgenommen haben. Ich hoffe, dass die Integrität der großartigen Handlung dadurch nicht gestört wird. Immerhin arbeiteten an diesem Remake gänzlich andere Entwickler als damals. Spielerisch hoffe ich einfach nur, dass es genauso viel Spaß macht wie damals und man auch über das Autorennen hinterher keine bösen Worte mehr verlieren muss.


In Zeiten der Prohibition gelangt Alkohol nur bei illegalen Nacht-und-Nebel-Aktionen in die Stadt. Ein lukratives Geschäft für die Mafia.


Mit zunehmendem Spielverlauf eskaliert die Auseinandersetzung zwischen den beiden Mafia-Familien immer mehr, was Tommy in Gewissenskonflikte bringt.

Vor Spielbeginn wählt man einen von vier Charakteren, die jeweils einzigartige Boni mitbringen.

Port Royale 4

Genre: Simulation
Entwickler: Gaming Minds
Hersteller: Kalypso Media
Termin: Herbst 2020

Closed Beta Build, work in progress. Version:0.1.0-11647 NA

Von: Antonia Dreßler & Lukas Schmid

Konkurrierende Kolonien, reger Handel und blutrünstige Piraten: Port Royale 4 versetzt euch in die Karibik, bevor sie von Kreuzfahrtschiffen heimgesucht wurde.

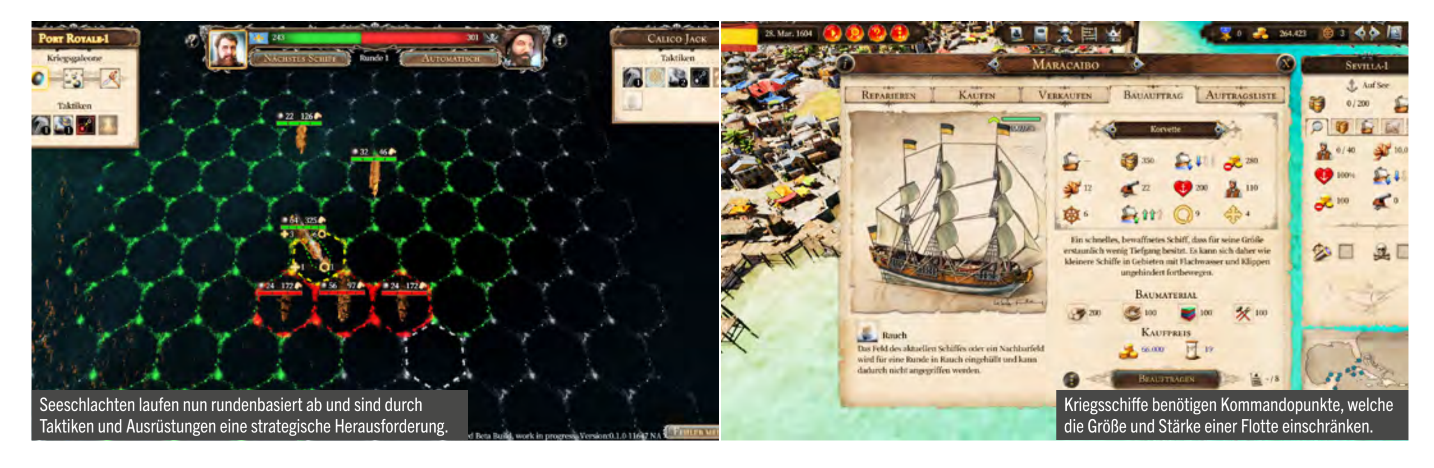
Handeln, Kämpfen und die Städte der europäischen Kolonien aufbauen: Port Royale 4 verspricht nicht nur Abenteuer, sondern Abenteuer in der Karibik, und mit Piraten ist bekanntlich alles besser! Die Schlachten werden diesmal allerdings rundenbasiert ausgetragen. Wir durften die Closed Beta auf dem PC spielen, in der es eine englische und eine deutsche Sprachausgabe gibt. Neben mehreren Kampagnen und dem Modus „Freies Spiel“ gibt es eine Reihe von optionalen Tutorials, die Strategieneulinge gut in das Genre einführen. In Port Royale 4 erwartet uns anschließend ein komplexes Handelssystem, das aus 60 Städten und 25 Gütern besteht. Jede Stadt kann nur begrenzte Mengen an Waren selber produzieren, der Rest muss durch lokale Händler importiert werden.

Handeln und Herrschen

Der Schwerpunkt liegt darin, seine Nation mit Gütern zu versorgen. Wichtig sind Grundnahrungsmittel wie Weizen, Gemüse oder Obst. Je größer eine Stadt wird, desto mehr fordern die Bürger auch andere Waren wie Stoffe oder Möbel. Durch die Kategorien Grund-, Bedarfs-, Handels-, und Luxuswaren müssen wir uns zum Glück nicht selber überlegen, was die Städte so brau-



Beim Ausbau der Stadt ist darauf zu achten, dass jeder Bürger an eine Kirche oder Taverne kommt.



Seeschlachten laufen nun rundenbasiert ab und sind durch Taktiken und Ausrüstungen eine strategische Herausforderung.

Kriegsschiffe benötigen Kommandopunkte, welche die Größe und Stärke einer Flotte einschränken.

chen, sondern werfen uns schnell ins Getümmel. Wir kaufen ein, was im Überfluss vorhanden ist und verkaufen, was die Stadt nicht vorrätig hat. Alleine daraus ergeben sich nämlich die Preise, was die Geldgewinnung sehr einfach macht. Da die Karte recht groß ist und wir nicht immer überall sein können, dürfen wir Handelsrouten einrichten. Hier markieren wir Städte und entscheiden, was wo gekauft und verkauft wird. In diesem Fenster sehen wir die Strömungen im Wasser, wo es besonders viele Stürme gibt, wo Flaute herrscht und das Wasser sehr niedrig ist – das ist wichtig für Schiffe mit viel Tiefgang. Durch geschicktes Ändern der Route lassen sich manchmal ein paar Tage Seeweg rausschlagen und unsere Handelsroute wird noch profitabler. Die Menge an Ware, die gehandelt wird, kann entweder automatisch den Bots überlassen oder durch Festlegung genauer Preise und/oder Mengen bestimmt werden, womit man genaue Handhabe über alle Vorgänge bewahren kann. In unserer Testversion war dies ein wenig umständlich, da die Bots sich anscheinend nur ungefähr an die Vorgaben hielten. Trotzdem ließ sich so gut bestimmen, was wohin soll. Selbst im freien Spiel muss man nicht ganz ohne Vorgaben arbeiten. Jeder Nation ist nämlich ein Vizekönig vorangestellt. Der gibt uns regelmäßig kleine Aufgaben und entscheidet, wer wie viel besitzen darf. So muss man für jeden Kapitän, den man anheuern will, für bestimmte Produktionsgebäude und große Kriegsschiffe seinen Einfluss spielen lassen. Den erhält man in Form von Ruhm. Wer seinem Vizekönig hilft, der erhält Ruhmpunkte und die können für unterschiedliche Privilegien ausgegeben werden.

Stadtverwaltung

In Port Royale 4 gibt es unabhängig vom Spieler ein funktionierendes Wirtschaftssystem. Neben uns befahren noch viele weitere Händler das Karibische Meer und versorgen Städte mit dem, was benötigt wird. Manche Städte leben auf und andere schmelzen zu Dörfern zusammen. Oft erscheint uns das willkürlich, aber zum Glück kann man dagegen vorgehen. Erstens kann man benötigte Ware dorthin verschiffen, wo sie gebraucht wird, zweitens kann man auch selber in Städten bauen. Dazu brauchen wir eine Baulizenz, die wir kaufen können, nachdem wir ein bisschen mit dem Ort gehandelt haben. Zwar dürfen wir noch keine Wohnhäuser errichten, aber Produktionsstätten. Um eine Stadt selber verwalten zu können, also mit Häuser- und Kirchenbau à la Anno, müssen wir mindestens 500 Arbeiter in dieser Stadt unter Vertrag haben sowie Ruhmpunkte und Geld erübrigen können. Wohnen zu wenige Menschen in dem Ort, sodass wir nicht genug Leute beschäftigen können, ist erst mal Warten angesagt, bis die aktuelle Stadtverwaltung auf die Idee kommt, Häuser zu errichten. Im Grunde funktioniert das ganz gut, allerdings sollte man viel Geld auf der hohen Kante haben, denn ein Gebäude kostet in der Regel so viel wie ein kleines Schiff. Zwischendurch sollte man sich übrigens Zeit nehmen, die Städte mal anzusehen. Durch die eigene Engine schaffen die Entwickler von Gaming Minds eine wunderschöne Spielwelt. Das Glitzern der Wellen im Sonnenschein und das Wiegen der Palmen im Wind lösen in uns mehr als einmal Sehnsucht nach den Stränden der Karibik aus.

Auf in die Schlacht!

Das Kampfsystem in der Port-Royale-Reihe durchlief bereits mehrere Veränderungen. Die Echtzeitkämpfe waren zu komplex, weswegen man sich entschied, eine maximale Anzahl an Schiffen einzubinden. Da dies aber die Stärke einer Flotte beeinflusst, rückte man für den vierten Teil von Echtzeitkämpfen ab und implementierte ein rundenbasiertes Kampfsystem. Um überhaupt an Kämpfen teilnehmen zu können, braucht man einen Kapitän, der abhängig von seiner Stufe eine bestimmte Anzahl an Kommandopunkten innehat. Die geben vor, wie viele Kriegsschiffe in einem Konvoi fahren können. Da nur ein Konvoi in einer Schlacht kämpfen kann, der nur einen Kapitän haben darf und ein Kapitän eine maximale Anzahl an Kommandopunkten hat, ist die Menge der teilnehmenden Schiffe trotzdem begrenzt. Dafür machen die Seeschlachten aber eine Menge Spaß. Durch taktische Fähigkeiten, die der Kapitän und die Schiffe vorgeben, sowie Ausrüstung, die wir durch das Erfüllen von Aufgaben bekommen, sind die Kämpfe relativ komplex. Dazu kommt eine intelligente KI, die ebenfalls auf Fähigkeiten zurückgreifen kann und für spannende Kämpfe sorgt. Wie viele Seeschlachten man ausficht, hängt davon ab, ob es Krieg gibt oder sich Piraten in den Meeren tummeln.

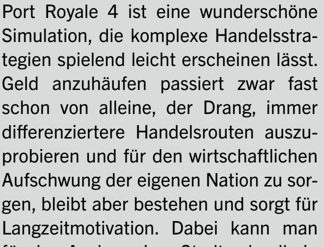
In gutem Fahrwasser

So viel Spaß wir mit der Closed Beta von Port Royale 4 haben, muss am Balancing der Aufgaben noch gearbeitet werden. Die Kampagne war für uns nicht zu schaffen, da die Ziele in zu kurzer Zeit erfüllt werden mussten. Bei Nichtbestehen wird die Kampagne einfach beendet. Eine unserer Flotten ist zudem einfach verschwunden und die Dialoge wiederholen sich nervig oft, wenn man eine Aufgabe nicht sofort erfüllen kann. Auch im freien Modus war es uns nicht möglich, sofort in Schlachten zu kämpfen, da wir erst mal Geld und Ruhm brauchten, um eine kampffähige Flotte klar zu machen. Zusätzlich zu einem Kapitän, der weit genug gelevelt ist, um genügend Schiffe zu befehligen, sodass wir im Kampf überhaupt eine Chance haben. Wem das alles zu langsam geht, der kann zwar selber die schwarze Flagge hissen und auf Beutezug gehen, kämpfen wird man dabei aber weniger. Wenn wir einen Handelskonvoi überfallen, erhalten wir ohne Kampf eine Menge Waren, verlieren allerdings Ruhm beim Vizekönig. Wer kämpfen will, kann sich mit dem Militär anlegen, allerdings handelt es sich dabei zumeist um große Flotten mit einem maximal gelevelten Kapitän, der euch schneller geentert hat, als ihr „das ist unfair“ rufen könnt. ❑

ANTONIA MEINT



„Mit schaffbaren Aufgaben ist das Spiel alles, was man sich als Genre-Fan wünschen kann.“



Port Royale 4 ist eine wunderschöne Simulation, die komplexe Handelsstrategien spielend leicht erscheinen lässt. Geld anzuhäufen passiert zwar fast schon von alleine, der Drang, immer differenziertere Handelsrouten auszuprobieren und für den wirtschaftlichen Aufschwung der eigenen Nation zu sorgen, bleibt aber bestehen und sorgt für Langzeitmotivation. Dabei kann man für den Ausbau einer Stadt schnell ein kleines bis mittelgroßes Vermögen ausgeben. Es lohnt sich, den Handel in die eigenen Hände zu nehmen, trotzdem macht die KI keinen Mist, weswegen Port Royale 4 sowohl für Veteranen als auch Neulinge im Strategiegenre geeignet sein sollte. Das Ruhmsystem sorgt auch im freien Spiel dafür, dass man Spaß hat, Aufgaben zu erledigen. Zwar merkt man eindeutig, dass die Entwickler noch einiges an Arbeit vor sich haben, gerade mit Blick auf das Balancing. Ich bin aber zuversichtlich.

KURZMELDUNGEN

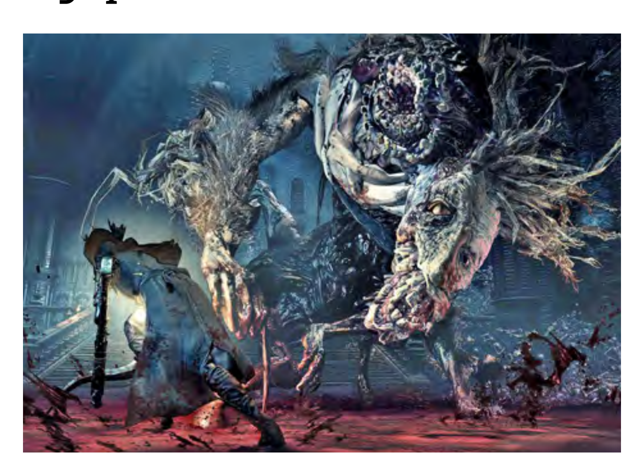
Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

BLOODBORNE

Angeblicher Remaster soll deutlich angepasst werden

In letzter Zeit überschlagen sich die Gerüchte rund um einen Remaster des Action-Rollenspiels Bloodborne. Es deutet immer mehr darauf hin, dass dieser für PS5 und PC kommen wird. Wie die Webseite PC Gaming Inquisition in Erfahrung gebracht haben will, kümmert sich Bluepoint Games in Zusammenarbeit mit QLOC um die neue Version von Bloodborne. Bluepoint ist bekannt für das Remake von Shadow of the Colossus, während QLOC sich um den Remaster von Dark Souls kümmerte – das weckt doch Hoffnungen. Die Verbesserungen am Spiel sollen angeblich über 4K-Support und 60 Bilder pro Sekunde hinausgehen. Wenn die Gerüchte stimmen, dann dürft ihr euch wohl auch über schnellere Ladezeiten, bessere Texturen und sogar verbesserte Modelle freuen. Darüber hinaus sollen auch einige Quality-of-Life-Verbesserungen hinzukommen, die Bloodborne angenehmer spielbar machen. Falls die Vermutungen zutreffen, so werden wir wohl im Laufe des Jahres mehr erfahren, wenn Sony nach und nach mehr Infos zur Playstation 5 bekannt gibt. ❑

Info: www.playstation.com/en-us/games/bloodborne-ps4/



STEAM

EA Access für Valves Spieleplattform angekündigt



Auf Steam ist derzeit Werbung zu lesen, dass der Spiele-Abo-Dienst EA Access bald auch über Valves Plattform verfügbar sein wird. Wie genau der Abo-Dienst dann funktionieren wird, ist noch unklar. Ob alle Spiele von EA Access verfügbar sind oder nur jene, die auch über Steam gekauft werden können, wird sich in den kommenden Wochen zeigen. Fest steht aber, dass der Origin-Client auch weiterhin zusätzlich eingesetzt werden muss, wenn ihr EA Access oder EA-Spiele über Steam nutzen wollt. Ein Hinweis auf notwendige Drittanbieter-Software beim Starten von EA-Titeln zeigt, dass es ohne Origin-Client nicht funktioniert. Das war bereits beim Steam-Release von Star Wars: Jedi – Fallen Order der Fall. Darüber hinaus wächst die Zahl der verfügbaren EA-Titel immer weiter an. Zu den bereits vorhandenen Spielen gesellen sich unter anderem Crysis 3, Dragon Age: Inquisition, Burnout Paradise Remastered, Mirror's Edge: Catalyst und einige mehr. ❑

Info: www.ea.com/de-de/ea-access

MASS EFFECT TRILOGY REMASTERED

Neue Gerüchte zum Release

In der jüngeren Vergangenheit gab es immer wieder mal Gerüchte und Spekulationen rund um eine Neuauflage der Mass Effect Trilogy. Erst letztes Monat wurde berichtet, dass sich eine Remastered-Version der Rollenspiel-Trilogie angeblich bereits in der Entwicklung befindet und noch im Verlauf dieses Geschäftsjahres erscheinen soll – also bis spätestens 31. März nächsten Jahres. Mittlerweile gibt es neue Gerüchte, die vor allem das Zeitfenster für den Release in den Fokus rücken. Wie aus einem aktuellen Bericht des Magazins Gamereactor hervorgeht, befindet sich Mass Effect Trilogy Remastered tatsächlich in der Entwicklung. Außerdem hat Publisher Electronic Arts angeblich große Pläne mit der Neuauflage. Der Remaster soll noch im Herbst dieses Jahres auf den Markt kommen und sogar als großer Blockbuster beworben werden. Letzteres könnte damit zusammenhängen, dass EA 2020 sonst keine Veröffentlichungen seiner populären Franchises in petto hat. ❑

Info: www.ea.com/de-de/games/mass-effect



PAULA
Social Media
Event-Nerd

LUKAS
Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA
E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI
PCGH
Video-Nerd

MATTHIAS
PC Games
Action-Nerd

JOHANNES
N-Zone
Nintendo-Nerd

ALECO
PCGH
VR-Nerd

TANJA
PC Games MMore
MMORPG-Nerd

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:









Computec Media. Von Nerds für Nerds.

Folgt uns:

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



KATHARINA PACHE

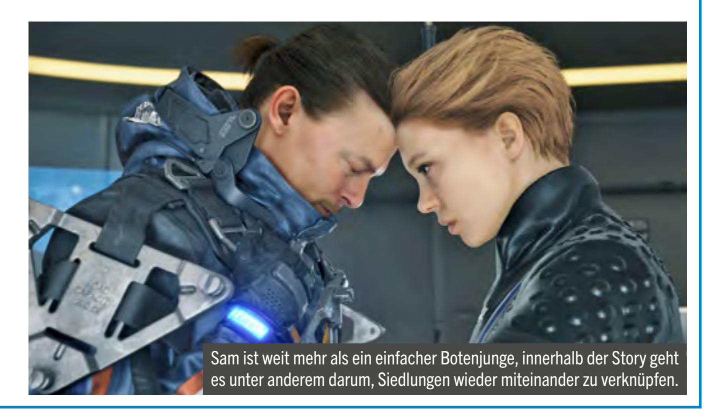
DEATH STRANDING

„Was tu ich hier eigentlich? Bald können sich das auch PC-Spieler fragen."

Genre: Action
Entwickler: Kojima Productions
Hersteller: 505 Games
Termin: 14. Juli 2020

Ist Death Stranding ein Geniestreich oder doch eher der spielgewordene Egotrip einer Entwicklerlegende? Oder vielleicht sogar beides? Auf jeden Fall wird das ungewöhnliche Abenteuer von Hideo Kojima auch auf dem PC polarisieren.

Manche Spiele lassen sich einfach in ein paar Zeilen zusammenfassen. Andere Spiele machen einem schon die Bestimmung des Genres schwer – wie etwa Death Stranding, bei dem man in erster Linie durch die Pampa wandert, um Lieferungen aufzuklauben und abzugeben, das aber trotzdem weitaus mehr ist als ein reiner Walking Simulator. Warum sich Protagonist Sam Bridges als Paketjunge betätigt? In der Welt von Death Stranding löschte eine mysteriöse Katastrophe einen Großteil der Menschheit aus, die einzelnen Überlebenden sind auf Lieferungen angewiesen, irgendjemand muss den Job eben erledigen. Da jedoch Phänomene wie Zeitregen und Monster mit der Bezeichnung „gestrandete Dinge", kurz GD, Sam das Leben schwer machen, ist der Weg von A nach B und dann über C weiter zu D und wieder nach Hause zu A gar nicht so eine Lappalie, nach der es zunächst aussehen mag. Zumal einige Botengänge ein Zeitlimit haben (Pizza, die nicht kalt werden sollte), zerbrechliche Ware beinhalten oder oft einfach Packstücke auf Sam warten, die besonders sperrig und schwer sind. Für den unermüdlichen Einsatz als Lastenesel verdient sich Sam Likes, außerdem haben Spieler Einfluss auf die Umgebung, sie können gesammelte Ressourcen etwa für Brücken und Straßen einsetzen, die dann alle Online-Spieler auf dem gleichen Server zum schnelleren Fortkommen nutzen dürfen. Death Stranding mit einem anderen Spiel zu vergleichen, ist unmöglich, wer Kojimas Werke mag, sollte dieses Erlebnis aber nicht verpassen. Von der Story fange ich gar nicht erst an ...



Sam ist weit mehr als ein einfacher Botenjunge, innerhalb der Story geht es unter anderem darum, Siedlungen wieder miteinander zu verknüpfen.



PAULA SPRÖDEFELD

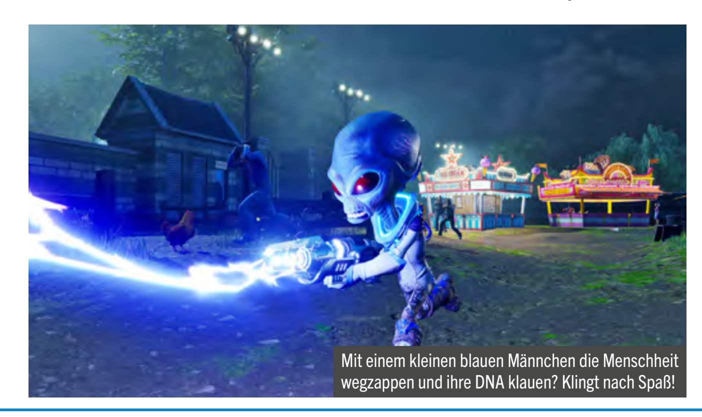
DESTROY ALL HUMANS!

„2020 kann nicht krasser werden? Doch, jetzt kommen die Aliens!"

Genre: Action
Entwickler: Black Forest Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 28. Juli 2020

In Zeiten der Corona-Pandemie und der Proteste in Amerika und der ganzen Welt kommt Destroy All Humans! gerade recht. Würde unserer Population vielleicht ganz gut tun, nochmal von vorne anzufangen.

Das Remake zeugt von vielen Verbesserungen – grafisch, technisch und spielerisch – bleibt aber seiner Story und den Handlungen des Originals treu. Freut mich sehr, denn ich finde gerade die Geschichte rund um den Furon Cryptosporidium 137 ziemlich lustig und spannend. Er gehört zur Rasse der Furon, die vom Aussterben bedroht sind, weil sie keine Nachkommen zeugen können. Glücklicherweise haben die Menschen aus Gründen, die in der Vergangenheit liegen, Furon-DNA in sich. Ihr spielt besagten Cryptosporidium 137 und werdet auf die Erde geschickt, um menschliche DNA zu sammeln. Aber ihr wollt auch euren Bruder, Cryptosporidium 136, finden. Der wurde beim Sammeln in Roswell abgeschossen und ist seither verschwunden. Ihr merkt schon, Destroy All Humans! spielt im Amerika der 1950er-Jahre und parodiert Politik, Lebensstil und Popkultur der Bewohner. Keine Ahnung, ob die Amis das so cool finden, mir gefällts auf jeden Fall sehr. Als kleines Alien-Männchen steht euch ein breites Waffenarsenal zur Verfügung, mit dem ihr Menschen töten und ihre DNA extrahieren könnt. Aber ihr könnt auch einfach ihre Welt ein bisschen aufmischen, sie haben schließlich euren Bruder eingesackt! Die Menschen werden zwar im Spielverlauf immer stärker, aber ihr könnt euch auch von eurem Mutterschiff bessere Waffen und Ausrüstung geben lassen. Destroy All Humans! bietet mit seiner offenen Spielwelt auf jeden Fall viel Platz, um sich auszutoben und es den Menschen mal so richtig heimzuzahlen. Ich hab Bock drauf, irgendwie muss man seine Wut auf die Gesellschaft ja raus lassen.



Mit einem kleinen blauen Männchen die Menschheit wegzappen und ihre DNA klauen? Klingt nach Spaß!

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Trackmania
Genre: Rennspiel
Entwickler: Nadeo
Hersteller: Ubosoft
Termin: 01. Juli 2020

Death Stranding
Genre: Adventure
Entwickler: Kojima Productions
Hersteller: 505 Games
Termin: 14. Juli 2020

Destroy All Humans!
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Black Forest, Pandemic
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 28. Juli 2020

Cris Tales
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Dreams Uncorporated
Hersteller: Modus Games
Termin: 31. Juli 2020

Horizon: Zero Dawn - Complete E.
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Guerrilla
Hersteller: PlayStation Mobile, Inc.
Termin: Sommer 2020

F1 2020
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 10. Juli 2020

Rock of Ages 3: Make & Break
Genre: Action
Entwickler: ACE Team Software
Hersteller: Modus Games
Termin: 21. Juli 2020

Grounded
Genre: Action
Entwickler: Obsidian Entertainment
Hersteller: Microsoft
Termin: 28. Juli 2020

A Total War Saga: Troy
Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Hersteller: Sega
Termin: 13. August 2020

Rogue Legacy 2
Genre: Roguelite-Action
Entwickler: Cellar Door Games
Hersteller: Cellar Door Games
Termin: Sommer 2020



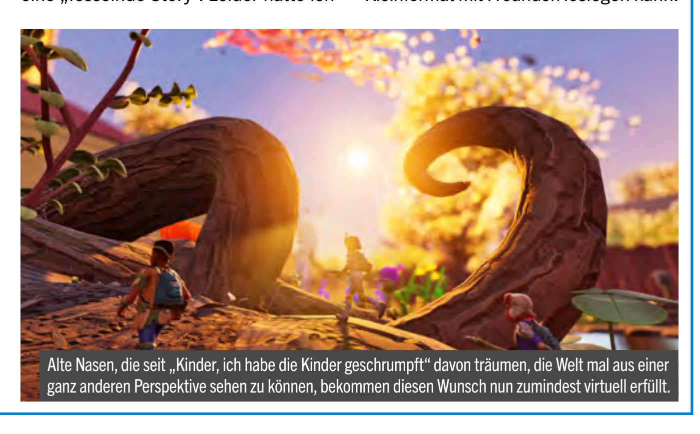
GROUNDED

„Einmal wieder klein sein –jedoch anders, als man denken könnte“

Genre: Action
Entwickler: Obsidian Entertainment
Hersteller: Microsoft
Termin: 28. Juli 2020

In den letzten Jahren zeigt sich ein Trend, den ich persönlich sehr gutheiße: Die Zeiten, in denen Online-Multiplayer fast gleichzusetzen war mit kompetitiven Schlachten, sind vorbei. Immer mehr Entwickler versuchen sich an ausgefeilten kooperativen Konzepten, die kreative Ideen in den Mittelpunkt stellen.

Und einer jener kommenden Titel, der mich in dieser Hinsicht am meisten interessiert, ist ohne jede Frage Grounded. Entwickelt von Obsidian Entertainment, die zuletzt mit The Outer Worlds unter Beweis gestellt haben, warum sie zurecht als eines der aktuell talentiertesten Entwicklerteams gelten, schickt uns das Abenteuer in den Garten. Dort warten aber nicht sich bekriegende Pflanzen und Zombies auf uns, sondern ein ganz neuer Blick auf einen eigentlich stinknormalen Ort. Wie im Kinderfilm-Klassiker „Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft“ aus dem Jahre 1989 nämlich passiert genau das mit unseren jugendlichen Protagonisten. Sie werden auf däumlingsgröße zurechtgestutzt und müssen fortan gegen Gefahren wie Ameisen, Regen, den Rasenmäher oder auch mal einen überdimensionalen Fuß bestehen. Klingt spannend, finde ich! Um zu überleben und hoffentlich einen Weg zu finden, wieder auf Normalgröße anzuwachen, ist gut koordinierte Zusammenarbeit unabdingbar. Zusammen mit unseren Online-Mitwinzlingen geht es mit Survival-Gameplay zur Sache. Wir müssen mit Alltagsgegenständen wie Streichhölzern und kaputten Spielzeugteilen eine Basis errichten, uns im Kampf beweisen, in diesem Zusammenhang Waffen craften und mehr. Neugierig bin ich schon, was uns erzählerisch erwartet – Obsidian verspricht zumindest eine „fesselnde Story“. Leider hatte ich keine Gelegenheit, an der Closed Beta Anfang Juni teilzunehmen, darum freue ich mich umso mehr, wenn ich ab Ende Juli in der (Early-Access-)Vollversion im Kleinformat mit Freunden loslegen kann.


Alte Nasen, die seit „Kinder, ich habe die Kinder geschrumpft“ davon träumen, die Welt mal aus einer ganz anderen Perspektive sehen zu können, bekommen diesen Wunsch nun zumindest virtuell erfüllt.



F1 2020

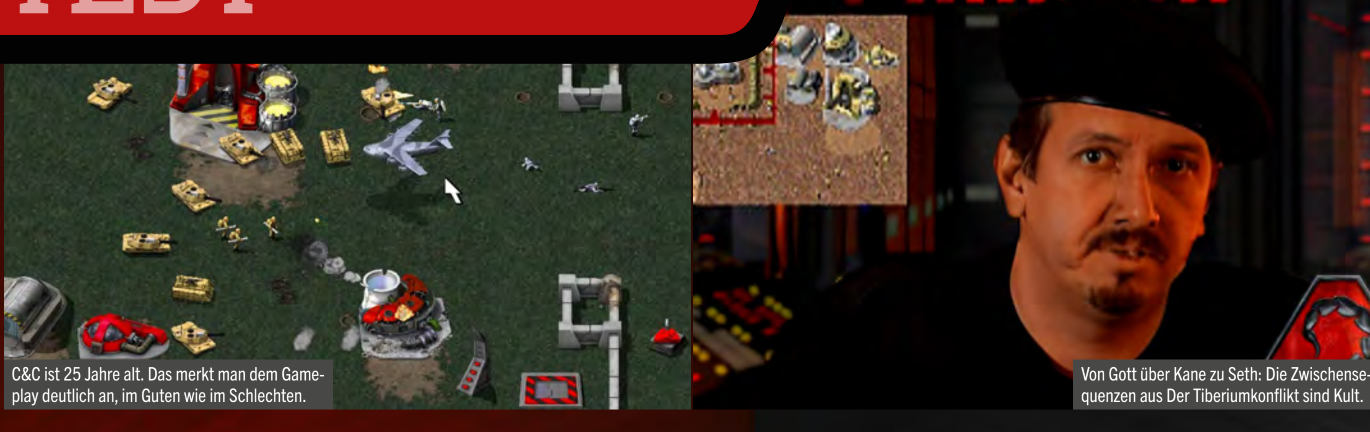
„Intensiver, umfangreicher, realistischer und besser als je zuvor“

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 10. Juli 2020

Mit F1 2020 liefert Codemasters jede Menge neue Features und Updates, um die erfolgreiche Rennsport-Serie noch weiter aufzuwerten. Das absolute Highlight ist dabei der neue „Mein Team“-Modus. Hier dürfen wir nämlich endlich unser ganz eigenes F1-Team gründen.

Spielereihen, die auf alljährliche Vollpreis-Updates setzen gewinnen sicher keine Beliebtheitspreise, die F1-Serie von Codemasters beinhaltet aber einige der besten Rennspiele der letzten Jahre. Woran das liegt? Jedes Jahr aufs Neue sucht die britische Rennspiel-Fabrik nach sinnvollen Aufwertungen für ein noch realistischeres und näheres Spielgefühl an der Königsklasse und ihrer Faszination. Bei F1 2013 war das die Einführung der Classic-Fahrzeuge, mit F1 2019 wurde hingegen ordentlich am Karriere-Modus geschraubt. Nun, mit F1 2020, dürfen sich Fans unter anderem auf den „Mein Team“-Modus freuen. Bisher war unsere einzige Aufgabe, das milliardenschwere Fahrzeug so schnell wie möglich über den Asphalt zu lenken. Mit dem neuen Modus bleiben wir zwar weiterhin einer der beiden Fahrer, wir übernehmen aber ebenfalls die Aufgabe des Team-Managers. Wie soll unser inoffizielles F1-Team heißen? Mit welchen Motorenhersteller möchten wir kooperieren? Welche Sponsoren können wir an Land ziehen und welche finanzielle Strategie möchten wir verfolgen? Darüber hinaus entscheiden wir auch über unseren Teamkollegen. Dadurch soll ein komplett neues Spielgefühl entstehen. Bisher war uns nur das eigene Ergebnis wichtig, in der Zukunft vervielfachen sich unsere Interessen aber enorm. Außerdem gibt es natürlich noch viele Anpassungen beim Spielgefühl sowie neue Rennstrecken und diverse Optionsmöglichkeiten, welche den F1-Einstieg vereinfachen sollen. Der Weg zum Weltmeister klingt dieses Jahr also besonders spannend.


Endlich dürfen wir mit einem ganz eigenem F1-Team die Königsklasse aufmischen und (hoffentlich) gewinnen.



C&C ist 25 Jahre alt. Das merkt man dem Gameplay deutlich an, im Guten wie im Schlechten.

Von Gott über Kane zu Seth: Die Zwischensequenzen aus Der Tiberiumkonflikt sind Kult.

Command & Conquer Remastered Collection

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Petroglyph
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 05. Juni 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 16 Jahren

EA bringt zwei Meilensteine der Echtzeit-Strategie zurück. Nix für Neueinsteiger, aber dafür perfekt für Fans, die sich nach einer dicken Dosis Nostalgie sehnen.

Von: Felix Schütz

Egal ob Starcraft, Age of Empires oder Warcraft 3: Sie alle wurden einer ordentlichen Frischzellenkur unterzogen und – mehr oder weniger erfolgreich – für eine neue Spielergeneration rausgeputzt. Doch wo steckte Command & Conquer die ganze Zeit? Vor allem in der Schublade von EA, wo man die Marke seit dem gescheiterten Generäle 2 verstauben ließ. Doch damit ist Schluss! Command & Conquer Remastered markiert die lange überfällige Rückkehr von Westwoods großer Strategieserie. Damit gehen Publisher EA und Entwickler Petroglyph (zu denen auch einige Westwood-Urgesteine gehören) einen Riesenschritt auf die Fangemeinde zu. Einige ausgewählte Community-Mitglieder waren aktiv in die Entwicklung eingebunden, steuerten Feedback und sogar einige Assets bei. Das Ergebnis kann sich sehen lassen! Für rund 20 Euro liefert die Remastered Collection die kompletten ersten beiden Spiele der Reihe – Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (1995) und Command & Conquer: Alarmstufe Rot (1996). Dazu gibt's einen neu gebauten Multiplayer sowie einen ganzen Schwung an Extras und Detailverbesserungen. Doch macht Command & Conquer überhaupt noch Spaß?



Willkommen zurück, Commander!

Der Tiberiumkonflikt und Alarmstufe Rot umfassen insgesamt vier Einzelspielerkampagnen, in denen ihr euch mit GDI, NOD, Alliierten und Sowjets herrlich klassische Echtzeit-Strategiegefechte liefert. Alles, wofür der Name „C&C" heute steht, wurde hier ins Fundament gegossen: Ihr müsst Stützpunkte hochziehen, Tiberium oder Erz schürfen und die Moneten in neue Soldaten, Buggys, Helikopter, Jets, Schiffe, U-Boote, Mammutpanzer und vieles mehr investieren, um die unterschiedlichen Missionsziele zu knacken. Neben den Hauptkampagnen umfasst die Remastered Collection aber auch alle offiziellen Erweiterungen, nämlich Ausnahmezustand, Gegenangriff und Vergeltungsschlag. Für Der Tiberiumkonflikt sind sogar die Missionen aus den späteren N64- und Playstation-Fassungen enthalten! Und natürlich sind auch die geheimen Levels mit Dinos und Riesenamei-


Auf Wunsch könnt ihr per Leertaste zur pixeligen Originalgrafik von 1995 umschalten.

Die neue 4K-Optik behält den Charme des Originals bei und glänzt mit zig Details.

sen mit an Bord, sie lassen sich mit einem einfachen Trick freischalten. Alles in allem bekommt ihr also über 100 Singleplayermissionen, ein richtig dickes C&C-Paket, an dem man lange zu spielen hat.

Erstmals darf man auch alle Missionen bequem aus einer Liste auswählen, den Schwierigkeitsgrad für jeden Auftrag einstellen und auch gleich die passenden Videos anschauen. Das war in den Originalspielen nicht möglich. Und keine Sorge: Die cool inszenierten Kampagnenmenüs, in denen ihr euren nächsten Einsatz auf Europa- und Afrikakarten auswählt, sind natürlich trotzdem enthalten, sie wurden sogar schick in hoher Auflösung nachgebaut. Dadurch könnt ihr die Feldzüge auch einfach wieder so spielen wie in den 90er-Jahren und müsst dabei auf nichts verzichten.

Altes Spiel mit neuer Fassade

Fällt sofort ins Auge: Die 2D-Grafik wurde komplett neu gestaltet und erstrahlt nun in knackscharfer 4K-Auflösung. Alle Gebäude und Einheiten wurden liebevoll neu gestaltet und strotzen nur so vor Details; wer sich das Ergebnis genauer anschauen will, kann nun auf Wunsch mit dem Mausrad ranzoomen. Damit auch Retro-Fans auf ihre Kosten kommen, dürft ihr außerdem jederzeit mit einem Druck auf die Leertaste zur pixeligen Originalgrafik wechseln. Das war schon in Starcraft Remastered ein nettes Gimmick und zeigt auch hier deutlich, dass der Charme des Originals erhalten bleibt.

Trotzdem wäre noch mehr möglich gewesen, etwa bei den öden Waffen- oder Explosionseffekten. Wer hier zeitgemäße Partikel- oder Physikspielereien erwartet, etwa wenn ein Gebäude in die Luft fliegt, wird enttäuscht. Auch die Landschaften wirken selbst im neuen 4K-Gewand sehr steril, da ließe sich mit ein paar animierten Umgebungsdetails, etwas Beleuchtung, Fahrzeugspuren oder Wolkenschatten sicher noch mehr rausholen. Für Puristen hätte man solche Details ja einfach optional machen können.

Kritik gibt's auch für die Performance: Obwohl die Spiele auf mehreren Testrechnern pfeilschnell liefen, gab's auf zwei Geräten auch immer wieder kurze, dafür merkliche Ruckler, die erst nach ein paar Spielminuten nachließen. Auf Nachfrage haben uns die Entwickler bestätigt, dass es auf bestimmten Rechnern tatsächlich noch zu Performance-Einbrüchen kommen kann, vor allem zu Beginn einer Mission. Als Übergangslösung empfiehlt Petroglyph die Installation auf einer SSD, außerdem soll in Kürze ein Patch erscheinen, der das Problem aus der Welt schaffen soll.

Hochskalierte Videos

Die kultigen Videosequenzen sind allesamt enthalten und wurden für die Neuauflage hochgerechnet. Das Ergebnis sieht in manchen Fällen erstaunlich gut aus, zum Beispiel im Intro von Der Tiberiumkonflikt oder in den Einsatzbesprechungen, in denen die Schauspieler oft in Großaufnahme zu sehen sind. Natürlich reicht die Bildqualität nicht mal entfernt an die eines Alarmstufe Rot 3 oder Tiberium Wars heran, aber sie ist doch weitaus besser, als man von so einem alten Spiel erwarten dürfte.

Der positive Eindruck zieht sich aber leider nicht durchs gesamte Spiel, denn einige Rendersequenzen fallen so matschig aus, dass man die Faszination von damals höchstens noch erahnen kann. Doch auch wenn die Technik hier an ihre Grenzen stößt: Dass die alten Videos überhaupt komplett an Bord sind, dass die Entwickler sogar die Cutscenes aus der Playstation-Version von Alarmstufe Rot: Gegenschlag hinübergerettet haben, das verdient großes Lob. Ebenfalls klasse: Der Tiberiumkonflikt beginnt mit einem kurzen, stylishen Video, in dem das Spiel scheinbar auf die Remastered-Version aktualisiert wird – eine stilvolle Hommage an das originale Command & Conquer, in dem damals die coole Installation der MS-DOS-Version für mächtig Stimmung sorgte.

Soundtrack deluxe

Neben den liebenswert-trashigen Videos sorgte auch die ikonische Musikuntermalung von Frank Klepacki dafür, dass Command & Conquer zu einem *der* Kultspiele der 90er-Jahre avancierte. Für die Neuauflage kehrte Klepacki ins Tonstudio zurück, mischte beide Soundtracks neu ab, überarbeitete viele Lieder und fügte sogar neue Stücke hinzu. Beide Spiele klangen nie besser! Dazu gibt es eine neue Jukebox-Funktion, in der man sich seine Lieblingslieder aus beiden Spielen zu einer eigenen Playlist zusammenstellen kann, ein schöner Bonus.

Neuer Komfort, alte Probleme

Das Gameplay bleibt zwar im Kern identisch mit den Originalen, wurde aber zumindest in manchen Punkten leicht aufgewertet. So gibt es beispielsweise eine neue Bauleiste mit vier Reitern für Gebäude, Soldaten, Fahrzeuge und Spezialfähigkeiten, in denen man beispielsweise die Chronosphäre, Fallschirmspringer oder Ionkanone einsetzt. Das sorgt für mehr Übersicht. In dem Menü könnt ihr nun auch beliebig viele Einheiten auf einmal in Auftrag geben, was für deutlich mehr Komfort sorgt. Einheiten der gleichen Sorte dürft ihr außerdem bequem per Doppelklick auswählen, mit gedrückter Shift-Taste lassen sich der Gruppe dann weitere Einheiten hinzufügen. Im Optionsmenü lassen sich solche Neuerungen individuell an- oder abschalten. Zusätzlich gibt's dort endlich eine große Übersicht mit Tastenkürzeln, die man beliebig anpassen kann.

Leider gehen diese Fortschritte aber nicht weit genug. Die Lebensbalken von Einheiten und Gebäuden werden beispielsweise immer noch nicht angezeigt, wenn man mit dem Cursor darüber fährt; man kann sie lediglich dauerhaft oder bei erlittenem Schaden einblenden. Kurioserweise gibt es die Funktion aber im Beobachtermodus – warum sie nicht im ganzen Spiel genutzt wird, bleibt ein Rätsel. Auch andere moderne Features hat man sich gespart: Einen genretypischen Attack Move gibt es grund-



Für beide Spiele gibt's jede Menge Bonusmaterial (z.B. Behind the Scenes) freizuschalten.

Die neu aufgeteilte Bauleiste samt Warteschlangen sorgt für mehr Komfort. Sammelpunkte gibt es aber nicht.

sätzlich nicht und Wegpunkte sind nur in Alarmstufe Rot, nicht aber in Tiberiumkonflikt möglich. Sammelpunkte für Kasernen und Fabriken sucht man ebenfalls vergebens. Natürlich: Solche Komfortfunktionen hätten das klassische Spielgefühl zweifellos verändert, für manchen Fan wäre das zu viel des Guten. Darum auch hier: Warum solche Features nicht einfach optional machen?

Spieldesign der ganz alten Schule

Command & Conquer hat schon 25 Jahre auf dem Buckel, das merkt man dem Spieldesign kräftig an. Es gibt zum Beispiel nervige Missionen, in denen ihr keine Basis bauen dürft, sondern mit wenigen Truppen auskommen müsst. Die werden dann aber oft binnen Sekunden von einem Panzer plattgerollt, von Artillerie gesprengt oder von einem Hund zerfetzt, noch bevor man reagieren kann. Und wer mit dem Commandobot feindliche Nod-Stellungen hochjagt, wird prompt von Soldaten angeschossen, die aus dem zerstörten Gebäude spawnen (Tipp: Geschwindigkeit runterdrehen hilft!). Das war auch schon in den Originalen so und ist reines Trial-and-Error-Spieldesign, das sich aus gutem Grund nicht durchgesetzt hat. Auch die Balance ist nicht immer fair, etwa wenn die alliierten Schlachtschiffe über die halbe Map feuern und mit wenigen Treffern mehrere Gebäude wegpusten – da hält sich der Spaß für die Sowjets in Grenzen.

Vor allem aber sorgen die schwache Wegfindung und die Gegner-KI aus heutiger Sicht für Kopfschütteln: Einheiten wählen immer wieder abenteuerliche Umwege, verschlafen Angriffsbefehle oder blockieren sich gegenseitig. Da kann schon eine einfache Brücke ordentlich Nerven kosten. Auch das Be- und Entladen von Truppentransportern (beispielsweise bei den Landungsbooten in Alarmstufe Rot) gerät zur Fummelarbeit, wenn man die Einheiten von Hand in die Schiffe lenken muss. Die dusselige KI der Sammler, die auch gern mal durch die Feindbasis rattern, minutenlang um ihre Raffinerie kreisen oder sich seelenruhig zusammenschießen lassen, gilt fast schon als legendär. Heißt für den Spieler: Man muss sich oft einfach selbst darum kümmern und die Sammler immer wieder von Hand einfangen. Und in Tiberumkonflikt könnt ihr nach wie vor den Gegner mit Sandsäcken einmauern, wenn ihr dafür die nötige Geduld aufbringt.

So nervig sie auch sein mögen: Es sind genau diese Ecken und Kanten, die auch den besonderen Charme von Command & Conquer ausmachen. Wer die Spiele damals gespielt hat, will es womöglich gar nicht anders. Und daran merkt man, dass sich der Remaster vor allem an alteingesessene Fans richtet. Neulinge sollten sich den Kauf also gut überlegen. Denn wer die alten C&C-Teile noch gar nicht kennt, muss sich auf jede Menge Einstiegshürden gefasst machen.

Multiplayer, Skirmish und Editor

Im Multiplayer hat sich immerhin eine ganze Menge getan, denn der wurde völlig neu aufgesetzt. Für beide Spiele sind bereits Unmengen an Maps verfügbar, dazu gibt's verschiedene Siegesbedingungen sowie eine Lobby für angepasste



Der neu entwickelte Multiplayer kommt mit einer neuen Lobby und vielen Maps daher.



Trial and Error: Missionen ohne Basisbau zehren mit unfairen Situationen oft an den Nerven.


Umständlich: Das Be- und Entladen von Landungsbooten gerät oft zur Geduldsprobe.

Neben den beiden Hauptspielen sind auch alle Add-ons (hier: Gegenschlag) enthalten.

Spiele. In unserem Test (mit einer Vorabversion) lief der Multiplayer einwandfrei, seit Release klagen einige Spieler aber auch über technische Unsauberkeiten – die Entwickler werden also noch ein wenig patchen müssen.

Dafür schon jetzt an Bord: Eine neue Schnellsuche für 1-vs-1-Matches und passend dazu findet ihr auch gleich eine schlichte Rangliste. An eine Replayfunktion und einen Beobachtermodus hat man ebenfalls gedacht, außerdem kommt die Remastered Collection direkt mit Mod-Support daher. Weil EA außerdem schon den Source Code beider Spiele veröffentlicht hat, können Modder nun eigene Grafiken und Inhalte einbinden und das Spiel nach ihren Wünschen umkrempeln. Erste Mods gibt es schon, etwa eine, mit der sich Mauern und Sandsäcke deutlich bequemer platzieren lassen als im Original. Schön: Wer die Steam-Version besitzt, kann sich die Mods auch bequem aus dem Workshop runterladen.

Und wer keine Lust auf echte Spieler hat, darf auch im Skirmish gegen reichlich blöde KI-Gegner loslegen. Dieser Modus wurde ursprünglich mit Alarmstufe Rot eingeführt, doch dank der Remastered Collection sind Skirmish-Gefechte nun auch in Tiberiumkonflikt möglich. Zusätzlich ist ein Karteneditor enthalten, mit dem sich recht unkompliziert neue Mehrspielermaps und Solo-Missionen basteln lassen.

Jede Menge Bonusmaterial

Abgerundet wird die Remastered Collection von zwei Bonusgalerien, die ihr nach und nach durch fleißiges Spielen freischaltet. Darin könnt ihr dann zahlreiche Fotos aus alten Westwood-Tagen und vor allem jede Menge Videoaufnahmen von den Dreharbeiten begutachten. Für Fans ein gefundenes Fressen! Da gibt es beispielsweise einen Clip, der während der Produktion des Alarmstufe-Rot-Intros entstanden ist. Regisseur und Kane-Darsteller Joe Kucan erklärt darin einem anderen Schauspieler, wieso sein Auftritt als Adolf Hitler vermutlich niemals in der deutschen Version zu sehen sein wird. Womit er übrigens völlig Recht hatte! Die Szene wurde seinerzeit tatsächlich für unseren Markt zensiert und ist erst jetzt in der Remastered Collection ungekürzt zu sehen. Doch woher hätte Kucan das auch wissen sollen? Damals hätte sich wohl niemand träumen lassen, dass fast ein Vierteljahrhundert später noch mal eine Neuauflage von C&C erscheint. Umso schöner, dass sie so gelungen ist. Willkommen zurück, Commander!

Command & Conquer Remastered Collection ist für rund 20 Euro über Steam und Origin erhältlich. Die beiden enthaltenen Spiele (Der Tiberiumkonflikt, Alarmstufe Rot) sind komplett ungeschnitten und mehrsprachig, darunter Deutsch und Englisch. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Reine C&C-Nostalgie, nicht mehr und nicht weniger"

Sauber! Die Remaster-Sammlung entpuppt sich als liebevoll restaurierte Neuauflage, mit der vor allem Fans der alten Schule glücklich werden dürften. Über angestaubtes Gameplay und nervige Komfortmängel kann man sicherlich streiten, doch das sind eben Zugeständnisse an die Community, die sich kein Remake, sondern „ihr" altes C&C zurückgewünscht hat. Als zeitgemäßes Strategiespiel geht die Remastered Collection darum nicht mehr durch, für Neueinsteiger gibt es viel bessere Alternativen. (Tipp: Wer ein modernes Command & Conquer sucht, greift zu Tiberium Wars!) Als Liebesbrief an die vielen Fans von damals ist die Remastered Collection dafür ein Volltreffer: EA und Petroglyph haben hier ein wirklich schönes, randvolles Paket geschnürt, das seine 20 Euro absolut wert ist. Bleibt nur noch zu hoffen, dass sich nun auch genügend Käufer finden! Schließlich will ich Command & Conquer auch in Zukunft wieder häufiger sehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreich: Zwei komplette Spiele plus Add-ons und Bonusmissionen
- ➕ Solides 4K-Grafikupdate
- ➕ Neue, bequeme Missionsauswahl
- ➕ Nette Komfortfeatures (Bauleiste, Warteschlange, Doppelklick-Auswahl)
- ➕ Neuer Multiplayer und Skirmish
- ➕ Ungeschnitten und mehrsprachig
- ➕ Veredelte Musik & Playlist-Funktion
- ➕ Editor und Mod-Support
- ➕ Viel freischaltbares Bonusmaterial
- ➕ Fairer Preis
- ➖ Keine neuen Effekte (Partikel, Beleuchtung) und sterile Leveloptik
- ➖ Veraltetes Gameplay: doofe KI, miese Wegfindung, keine Sammelpunkte
- ➖ Umständliche Marine und Transporter
- ➖ Häufiges Ruckeln auf manchen PCs
- ➖ Missionen ohne Basisbau teils nervig

WERTUNG 8



Einige der hochskalierten Cutscenes (hier eine Szene aus Der Tiberumkonflikt) sehen überraschend gut aus. Leider trifft das nicht auf alle zu.

PC Games EDITORS' CHOICE GENRE

PC Games HIT-AWARD 9/10

Valorant

Genre: Shooter
Entwickler: Riot Games
Hersteller: Riot Games
Termin: 02. Juni 2020
Preis: Free2Play
USK: ab 16 Jahren

Von: Dominik Pache

Angriff auf den Platzhirsch! Valorant sagt Counter-Strike: Global Offensive den Kampf an.

Um einen Platzhirsch zu verdrängen, braucht es eigentlich mehr als ein paar Brunftschreie. Doch nicht einmal die hat Valorant anscheinend nötig, denn ohne großes Halali erschien der Taktik-Shooter nach einer zweimonatigen Beta-Phase nun Anfang Juni. Der Platzhirsch hört auf den Namen Counter-Strike: Global Offensive und ist eine feste Größe im E-Sport. Ob Valorant tatsächlich CS:GO das Revier streitig machen kann oder ihm der Titel „Bester E-Sport-Shooter" durch die Lappen geht, klären wir jetzt.

Zwei Teams mit je fünf Spielern kämpfen gegeneinander. Zu Beginn einer Runde ist es möglich, Waffen zu kaufen, sollte man innerhalb dieser Runde virtuell das Zeitliche segnen, muss man auf den nächsten Durchgang warten. Ein Team versucht, in bestimmten Arealen eine Bombe zu legen, das andere Team will das verhindern, nach ein paar Runden wird gewechselt: Das wird dem einen oder anderen bekannt vorkommen. Valorant ist jedoch kein reiner Counter-Strike-Klon, denn viele Dinge wurden im Vergleich zu Valves Taktik-Shooter stark verändert. Alle Unterschiede sind aber durchdacht, bereichern den Spielfluss und ergeben Sinn.

Der Teufel steckt im Detail

Kleine Unterschiede zu CS:GO, die vielleicht unscheinbar wirken, sorgen für kürzere Downtimes zwischen den Runden. Die Karte ist etwa zu Beginn des Spiels durch Barrieren abgesperrt, damit Spieler in Ruhe Waffen kaufen und sich in Position bringen können. Erst wenn ein Timer abgelaufen ist, verschwinden die Begrenzungen. Diese Barrieren sind so platziert, dass sich die Teams vorher nicht hören oder sehen können. Die oft routinierte und manchmal sogar langweilige Anlaufphase zu Rundenbeginn entfällt damit, denn es kann direkt zum Start auf ein Aufeinandertreffen der Teams kommen. Vor dem Beginn einer Runde ist es an jeder Stelle des abgesperrten Gebietes möglich, Waffen zu kaufen und diese auch wieder loszuwerden, sollte man sich vertan haben. So spart man sich lästige Wege und ist nicht auf die Nutzung von Waf-


Der letzte Frag der Runde. Manche Tore sind verschließbar. Dadurch kommt mehr Taktik ins Spiel.


Jetzt geht es los! Barrieren sind so platziert, dass die Teams direkt aufeinandertreffen können.

Die Eisbarrieren von Sage können ganze Routen absperren. Da muss man sich erstmal durchballern.

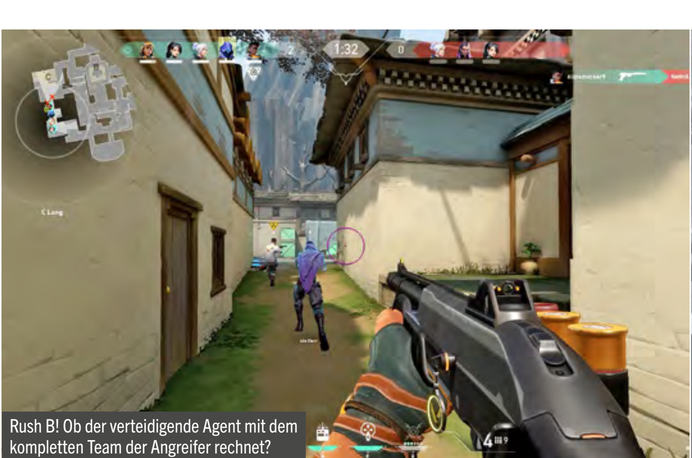
fen angewiesen, die man sich aus Versehen oder vor der Ankündigung einer Sparrunde gekauft hat. Sehr praktisch.

Spezial aber nicht speziell

Die Spieler müssen sich aber nicht allein auf ihre Waffen und ihre Zielgenauigkeit verlassen. Jeder Agent besitzt Spezialattacken, die vor allem taktischer Natur sind. Auf den ersten Blick wirken diese Fähigkeiten wie der größte Unterschied zu Counter-Strike. Allerdings entsprechen die meisten davon den Granaten in anderen Spielen, nur mit einem kleinen Kniff versehen. Phoenix kann zum Beispiel die Fähigkeit „Fieser Wurf“ anwenden, welcher einer Blendgranate entspricht, allerdings wirft er sie in einem Bogen um die Ecke. Omens Fähigkeit „Finsterer Schleier“ entspricht einer Rauchgranate, doch kann er sie auch durch Wände hindurch platzieren. Der „Schockschuss“ von Sova ist im Prinzip eine einfache Splittergranate, doch kann man durch den Druck auf die linke oder rechte Maustaste entscheiden, ob der Schuss beim Aufschlag detonieren, oder vorher erst an Wänden abprallen soll. Brimstones Fähigkeit „Brandbeschuss“ ist ein einfacher Molotowcocktail, ohne Schnickschnack. Viele andere Fähigkeiten folgen diesem Muster und sind bei genauerer Betrachtung leichte Abwandlungen von Molli, Splitter-, Rauch- und Blendgranate.

Interessant wird es allerdings bei den Spezial-Attacken, die nicht diesem Muster entsprechen. Sage kann zum Beispiel eine Eiswand platzieren, durch die sich Gegner erst einmal durchschießen müssen. Reyna kann zwei ihrer drei Basis-Fähigkeiten erst einsetzen, wenn sie einen Gegner besiegt hat, wodurch sie enorm auf Frags angewiesen ist. Jett ist sehr agil und kann sich blitzschnell nach vorne oder in die Luft katapultieren. Trotz der exotischeren Spezial-Angriffe wird es aber niemals unfair. Die Balance stimmt, denn die meisten Fähigkeiten müssen einerseits zum Beginn der Runde gekauft werden, andererseits sind sie dann auch nur in begrenzter Anzahl einsetzbar. Die taktischen Möglichkeiten und Kombinationen gestalten sich dadurch äußerst reizvoll. Die Zusammenstellung der Helden und die Kombination ihrer Fähigkeiten im kompetitiven Spielbetrieb wird spannend zu beobachten sein.

Jeder Agent besitzt drei Grundfähigkeiten. Eine davon ist die sogenannte Signaturfähigkeit, die zu Beginn einer Runde automatisch aufgeladen wird. Ihr müsst sie also nicht kaufen. Mit Frags könnt ihr eine bereits benutzte Signaturfähigkeit auch während der laufenden Runde wieder aufladen. Zusätzlich besitzt jeder Agent eine ultimative Fähigkeit, die jedoch über mehrere Runden hinweg durch Frags und platzierte Spikes aufgeladen werden muss. Außerdem bekommt ihr auch nach eurem Ableben eine Ladung für euren Ultimate und könnt auf der Karte verteilte Kugeln finden, die ebenfalls eine Ladung verleihen. Ultimates sind natürlich besonders mächtig und können sogar verloren geglaubte Runden noch einmal drehen. Sova kann mit seinem Ult zum Beispiel drei mächtige Schüsse ausführen, die sogar durch Wände fliegen. Sage kann gar einen gefallenen Kameraden wiederbeleben.



Rush B! Ob der verteidigende Agent mit dem kompletten Team der Angreifer rechnet?



Der Spike steht kurz vor der Explosion. Ob er noch rechtzeitig zu entschärfen ist?

AGENTEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

Jeder Agent besitzt einzigartige Fähigkeiten, von denen er sich die meisten zu Rundenbeginn kaufen muss. Signaturfähigkeiten sind meist gratis. Ultimative Fähigkeiten müssen durch Frags, platzierte Spikes und Orbs aufgeladen werden.

Viele der Agenten-Fähigkeiten entsprechen den aus Counter Strike: Global Offensive bekannten Granaten, aber mit einem kleinen Kniff versehen, der sie besonders macht. Manche Fähigkeiten sind aber auch komplett einzigartig und wirken sich teilweise stark auf den Spielfluss aus. Es ist extrem wichtig, nicht nur die Fähigkeiten des eigenen Agenenten zu beherrschen, sondern auch die der anderen Helden zu kennen, um sie optimal kontern zu können. Die Balance zwischen den Agenten ist derzeit recht ausgeglichen. Riot Games wird aber neue Helden ankündigen.

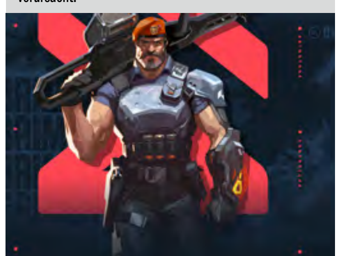
Brimstone | Taktiker

Stim-Pack (Basis | Kosten: 300)
Erzeuge einen Bereich, der deinen Mitspielern Schnellfeuer verleiht.

Brandbeschuss (Basis | Kosten: 100)
Schieße eine Brandgranate ab, die einen temporären Flammenteppich erzeugt, der Spielern in diesem Bereich Schaden zufügt.

Rauch am Himmel (Signatur | Kosten: 100 | 1 Gratis)
Wähle auf einer taktischen Karte Positionen aus, auf die Rauchgranaten abgefeuert werden, die die Sicht in diesem Bereich über längere Zeit blockieren.

Luftschlag (Ultimate | 6 Punkte)
Feuere über eine taktische Karte einen Laser-Luftschlag ab, der bei Spielern im Zielbereich hohen Schaden verursacht.



Jett | Duellant

Wolkenbruch (Basis | Kosten: 100)
Erzeuge eine Wolke, die über kurze Zeit die Sicht versperrt. Halte die Taste gedrückt, um die Wolke deinem Fadenkreuz folgen zu lassen.

Aufwind (Basis | Kosten: 100)
Katapultiere Jett nach oben. Erreiche so Spielbereiche, auf denen dich der Gegner nicht vermutet.

Rückenwind (Signatur | Gratis)
Katapultiere Jett in Bewegungsrichtung. Kombinierbar mit Aufwind.

Klingensturm (Ultimate | 6 Punkte)
Rüste hochpräzise Wurfmesser aus, um sie auf Gegner zu werfen. Durch einen Frag laden sie sich wieder auf. Der alternative Feuermodus feuert alle verbleibenden Klingen ab.



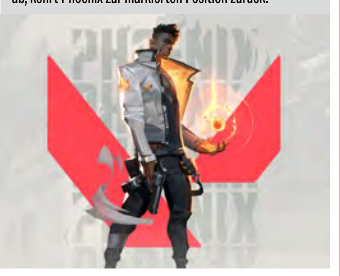
Phoenix | Duellant

Flammenwand (Basis | Kosten: 200)
Feuere, um eine Flammenspur zu schaffen, die Spielern die Sicht nimmt und Schaden verursacht. Feuer heilt Phoenix.

Fieser Wurf (Basis | Kosten: 200)
Schleudere eine Kugel, die Spieler blendet, sobald sie sie erblicken. Feuere normal, um die Kugel nach links, feuere im alternativen Modus, um sie nach rechts zu werfen.

Heisse Hände (Signatur | Gratis)
Werfe einen Feuerball, der nach einer festgelegten Zeit oder beim Aufprall explodiert. Es entsteht ein Flammenteppich, der Spielern Schaden zufügt. Feuer heilt Phoenix.

Revanche (Ultimate | 6 Punkte)
Erzeuge für kurze Zeit einen steuerbaren Doppelgänger von Phoenix. Stirbt der Doppelgänger oder der Timer läuft ab, kehrt Phoenix zur markierten Position zurück.



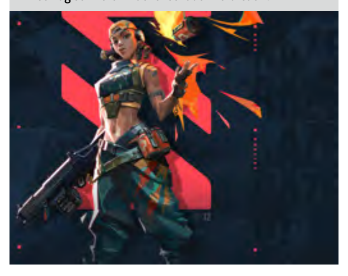
Raze | Duellant

Boom-Bot (Basis | Kosten: 200)
Starte einen kleinen Roboter, der in gerader Linie losfährt und von Wänden abprallt. Entdeckt er einen Gegner, jagt er ihn und explodiert bei Berührung.

Sprengstoffpack (Basis | Kosten: 200)
Werfe ein wenig Sprengstoff, der an Oberflächen haften bleibt. Nach kurzer Zeit oder durch Aktivierung zündet das Paket und verursacht Schaden bei Gegnern. Kann auch für Rocketjumps genutzt werden.

Farbbomben (Signatur | Gratis)
Werfe eine Clustergranate, die bei der Explosion und der anschließenden Streuung Schaden im Umkreis zufügt.

Volles Rohr (Ultimate | 6 Punkte)
Rüste einen Raketenwerfer aus, dessen Geschoss beim Einschlag schweren Flächenschaden verursacht.



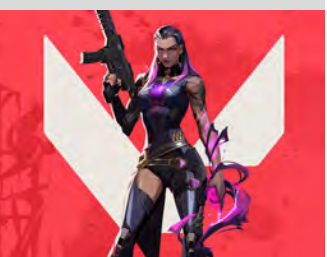
Reyna | Duellant

Starren (Basis | Kosten: 200)
Werfe ein starrendes Auge eine geringe Strecke nach vorne. Das Auge blendet die Sicht von Gegnern, die es ansehen.

Verzehren (Basis | Kosten: 100)
Von Reyna getötete Gegner hinterlassen Seelenkugeln. Verzehre eine nahe Seelenkugel, um dich schnell zu heilen.

Eliminieren (Signatur | Kosten: 100)
Verzehre eine nahe Seelenkugel, um für kurze Zeit unberührbar zu werden. Wenn Kaiserin aktiviert ist, wird zusätzlich Unsichtbarkeit verliehen.

Kaiserin (Ultimate | 6 Punkte)
Erhalte einen Kampfrausch, der die Feuer-, Ausrüstungs- und Nachladegeschwindigkeit deutlich erhöht. Ein Frag setzt die Dauer von Kaiserin zurück.



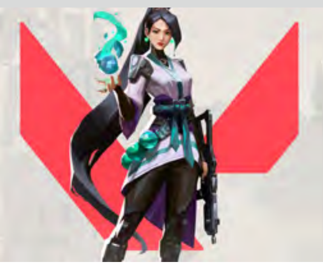
Sage | Wächter

Barrierensphäre (Basis | Kosten: 400)
Stelle eine Eiswand auf, die von den Gegnern zerstört werden kann. Feuere im alternativen Modus, um die Wand zu drehen.

Verlangsamungssphäre (Basis | Kosten: 100)
Werfe eine Kugel, die beim Aufprall explodiert und das Spielfeld mit verlangsamenden Eis einhüllt.

Heilsphäre (Signatur | Gratis)
Heile einen Verbündeten über Zeit. Nutze den alternativen Feuermodus, um dich selbst zu heilen.

Wiederbelebung (Ultimate | 7 Punkte)
Nutze diese Sphäre, um einen toten Verbündeten wiederzubeleben. Diese Fähigkeit muss kurz kanalisiert werden. Achte darauf, sie an einem sicheren Ort auszuführen, damit dein Verbündeter nicht gleich wieder stirbt.



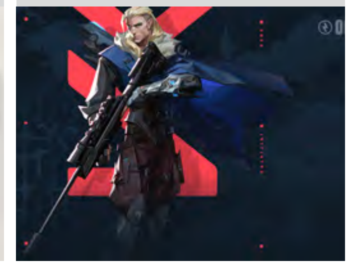
Sova | Initiator

Eulendrohne (Basis | Kosten: 300)
Fliege mit einer Drohne, um Gebiete zu erkunden. Feuere mit der Drohne einen Pfeil auf Gegner ab, um seine Position aufzudecken.

Schockschuss (Basis | Kosten: 100)
Schieße einen Pfeil, der beim Aufprall Schaden verursacht. Feuere im alternativen Modus, damit der Pfeil bis zu zweimal an Wänden abprallt.

Aufklärungsgeschoss (Signatur | Gratis)
Feuere einen Pfeil, der die Position von nahen Gegnern aufdeckt. Feuere im alternativen Modus, damit der Pfeil bis zu zweimal an Wänden abprallt.

Zorn des Jägers (Ultimate | 7 Punkte)
Feuere bis zu drei Energiestöße ab, die eine hohe Reichweite besitzen und durch Wände gehen.



Breach | Initiator

Nachbeben (Basis | Kosten: 100)
Sprenge eine Fusionsladung, um eine langsame Explosion durch eine Wand zu schicken. Sie fügt allen getroffenen Spielern schweren Schaden zu.

Blitzladung (Basis | Kosten: 200)
Feuere eine Blendladung ab, um eine schnelle Explosion durch eine Wand zu schicken, die alle Spieler blendet, die sie sehen.

Verwerfungslinie (Signatur | Gratis)
Feuere eine seismische Druckwelle ab, die alle Spieler im Bereich kampfunfähig macht.

Donnergrollen (Ultimate | 7 Punkte)
Feuere eine Ladung ab, die in Form eines Kegels durch sämtliches Terrain verläuft. Das Beben macht alle getroffenen Spieler kampfunfähig und wirft sie in die Luft.



Cypher | Wächter

Fallendraht (Basis | Kosten: 200)
Lege einen verdeckten Stolperdraht, der bei Aktivierung den gegnerischen Spieler kurzzeitig festbindet und seine Position aufdeckt.

Cyberkäfig (Basis | Kosten: 100)
Erzeugt eine Zone auf dem Boden, die Gegnern die Sicht nimmt und ein Signal abspielt, wenn sie hindurchlaufen.

Spionagekamera (Signatur | Gratis)
Platziere eine Kamera an einer Wand. Aktiviere die Kamera, um deren Blickwinkel zu steuern. Feuere beim Steuern einen Pfeil auf einen Gegner, um dessen Position aufzudecken.

Neuronaler Diebstahl (Ultimate | 7 Punkte)
Setze die Fähigkeit auf einen toten gegnerischen Spieler ein, um die Position aller lebenden Gegner aufzudecken.



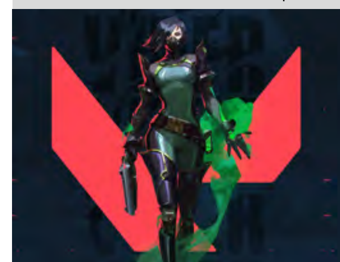
Viper | Taktiker

Kontamination (Basis | Kosten: 100)
Feuere einen Chemikalienwerfer ab, um auf dem Boden eine Pfütze zu erzeugen, die Spielern Schaden zuführt.

Giftwolke (Basis | Kosten: 200)
Lege einen Gaskanister aus, der eine Giftgaswolke erzeugt. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach reaktivieren und den Kanister wieder aufheben.

Toxinschirm (Signatur | Gratis)
Feuere, um eine lange Linie aus Gasventilen zu platzieren, die bei Aktivierung eine hohe Wand aus Giftgas erzeugen. Du kannst diese Fähigkeit mehrfach reaktivieren.

Schlangengrube (Ultimate | 7 Punkte)
Rüste einen Chemikalienzerstäuber aus, der eine Gaswolke um Viper herum versprüht. Die Wolke verringert die Sichtweite und das maximale Leben anderer Spieler.



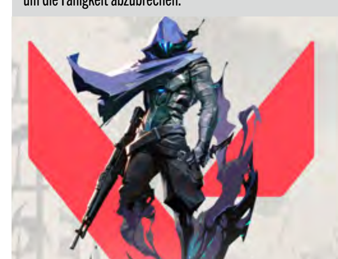
Omen | Taktiker

Vernebelte Schritte (Basis | Kosten: 100)
Teleportiere dich auf die markierte Position. Diese Fähigkeit muss kurz kanalisieren.

Paranoia (Basis | Kosten: 200)
Feuere eine Kugel ab, die Gegner blendet. Das Geschoss kann Mauern durchdringen.

Finsterer Schleier (Signatur | Gratis)
Erhalte eine andere Ansicht, in der Wände ausgeblendet werden. Platziere Schattensphären, die die Sicht blockieren.

Aus den Schatten (Ultimate | 7 Punkte)
Rüste eine taktische Karte aus, um dich an deinen Zielort zu teleportieren. Während der Teleportation erscheint Omen als Schatten, der von Gegnern zerstört werden kann, um die Fähigkeit abzubrechen.



Sovas Ultimate sind bis zu drei sehr starke Bogenschüsse, die sogar durch Wände hindurch gehen.

Aim vor Ausgewogenheit

Agenten werden in vier verschiedene Klassen eingeteilt, die ihre Rolle auf dem Schlachtfeld beschreiben soll. Wächter können besonders gut Flanken bewachen oder sogar komplett absperren. Initiatoren drängen Verteidiger zurück und decken ihre Position auf. Taktiker überblicken die Map und sorgen für einen optimalen Weg zum Ziel und Duellanten sind die geborenen Killermaschinen. Diese Aufteilung führt zu der Annahme, dass man am besten ein ausgewogenes Team aus diesen Klassen zusammenstellen sollte und das ist auch richtig. Allerdings ist es auch nicht so kriegsentscheidend wie in einem Overwatch. In erster Linie zählt das individuelle Können an der Waffe.

Pistolen, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Sniper und schwere Maschinengewehre: Bei der Waffenauswahl ist für jeden etwas dabei. Die 17 Schießprügel unterscheiden sich stark voneinander und jeder hat seine Daseinsberechtigung. Das Gunplay ist präzise und die Beherrschung der Streuungsmuster der Waffen will gelernt sein. Je nach Waffengattung und Material der Deckung können Widersacher auch durch Wände hindurch erschossen werden. Zum Launch gibt es die vier Karten Bind, Haven, Split und Ascent. Trotz der auf jeder Karte einigermaßen vorherrschenden Symmetrie sind Plätze und Wege markant designed und man fühlt sich nach wenigen Matches bereits wie zu Hause. Nur auf Haven gibt es derzeit drei Bombenspots, alle anderen Karten sind mit zwei Bombenplätzen ausgestattet. Es wird in Zukunft auch noch weitere Agenten und Maps geben, allerdings werden neue Helden etwas häufiger erscheinen als neue Karten. Die vorhandenen Maps sind zwar sehr gut, aber nutzen sich nach ausgiebigem Spielen doch ein wenig ab.

Das Ziel ist klar: E-Sport

Valorant ist durch und durch auf die Tauglichkeit für den E-Sport gebürstet. Die Grafik kann man bestenfalls als zweckmäßig beschreiben. Keine hochauflösenden Texturen lenken vom Spielgeschehen ab, keine Schatten erzeugen schummrigen Ecken, in denen sich Spieler vor den Augen ihrer Gegner verstecken können. Der tolle Nebeneffekt sind die niedrigen Systemanforderungen und daraus resultierenden hohen Spielerzahlen. Das Matchmaking dauert oft nur wenige Sekunden. Riot Games stellt 128-Tick-Server zur Verfügung und möchte auf bis zu zehn Jahre alten Rechenknechten eine Framerate von 30 Bildern pro Sekunde erreichen. Auf neueren Geräten ist das Ziel 60 bis 144 FPS, sowie ein Ping von unter 35ms in größeren Städten.

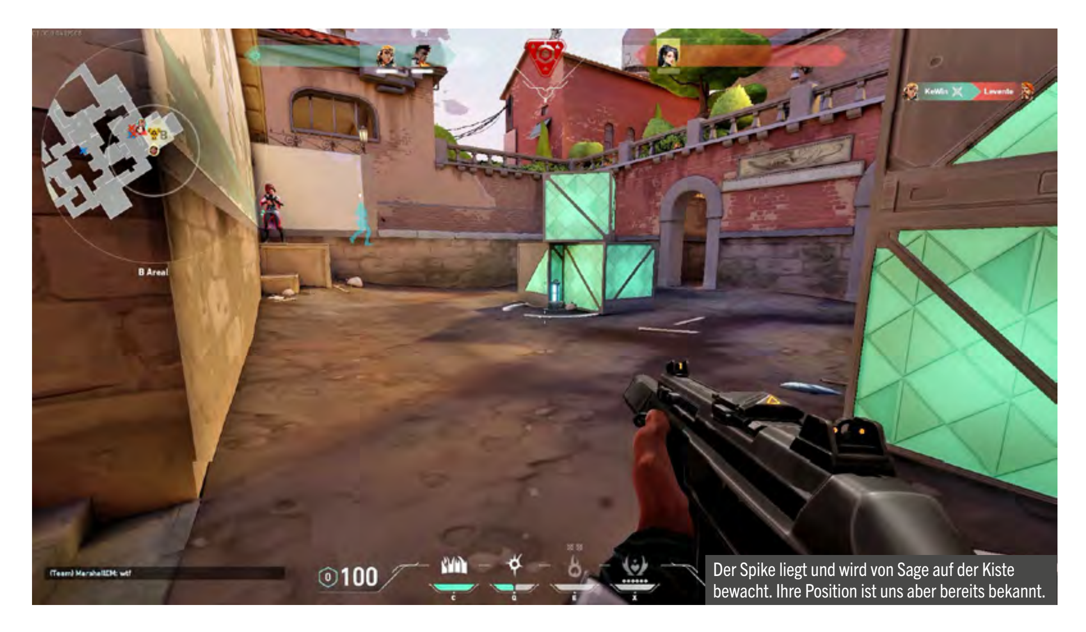
Bei den Spielmodi war Entwickler Riot Games ein wenig knausrig. Neben dem normalen Modus gibt es lediglich den Spike-Ansturm, der eine etwas kürzere Variante des Standard-Modus darstellt. In Spike-Ansturm kauft ihr am Anfang einer Runde keine Waffen. Alle Charaktere erhalten zu Beginn die gleiche Knarre. Außerdem sind alle Aufladungen der normalen Agenten-Fähigkeiten gefüllt. Eine Spielhälfte dauert auch nicht die regulären 12, sondern nur drei Runden. Auf der Karte verteilte Kugeln lösen Ereignisse aus, die für ein wenig Chaos sorgen. Den Gegnern kann zum Beispiel eine Krankheit geschickt werden, die für kurze



Im Fadenkreuz! Die Zielgenauigkeit des Spielers ist deutlich wichtiger, als die Fähigkeiten der Agenten.



Valorant ist sehr hell und bunt. Das trifft bei weitem nicht jeden Geschmack.


Der Spike liegt und wird von Sage auf der Kiste bewacht. Ihre Position ist uns aber bereits bekannt.

Zeit ihre Lebenspunkte reduziert, die eigene Waffe kann aufgewertet werden, oder man bewegt sich schneller über das Schlachtfeld. Spike-Ansturm ist eine nette Abwechslung für zwischendurch. Ein Ranked-Mode wie in der Beta ist zum Launch noch nicht vorhanden, soll aber bald verfügbar sein. Die Entwickler wollen seine Einführung wohl etwas zelebrieren. Trotzdem wären weitere Modi wie ein normales Team-Deathmatch, oder Wettrüsten schön gewesen, sodass man ohne Stress Waffen und Fähigkeiten testen kann. Es existiert zwar ein Tutorial samt Schießstand, mit echten Aufeinandertreffen von Spielern ist das aber nicht vergleichbar. Auf Nachfrage bekamen wir immerhin die Bestätigung, dass die Entwickler bereits an solchen Modi arbeiten.

Der gute Ton ist reduziert

Auch der Sound ordnet sich dem E-Sport-Gedanken optimal unter: Keine ablenkenden Umgebungsgeräusche, keine Musik während der Matches. Dafür sind Schritte und Schüsse umso deutlicher zu hören und können, die entsprechenden Kopfhörer vorausgesetzt, auf der Karte optimal geortet werden. Die Kommunikationsmöglichkeiten sind vorbildlich. Der Voice-Chat kann an alle, das eigene Team, oder nur die Gruppe gesendet werden, mit der man sich angemeldet hat. Funkbefehle die mit charmanten Sprachsamples der Agenten versehen sind, werden über ein Menü, ein Befehlsrad oder durch anpingen von Gegenständen und Orten abgesetzt. Die deutsche Vertonung der Samples ist gut und verleiht den Helden Persönlichkeit. Natürlich gibt es aber auch einen stinknormalen Chat.

Genügsam und freigiebig

Valorant ist Free2Play. Wer jetzt gerade zusammengezuckt ist, kann beruhigt werden: Das Monetarisierungsmodell des Spiels ist äußerst fair gestaltet. Kosmetische Items werden mit Erfahrungspunkten, die man durch abgeschlossene Matches und tägliche Herausforderungen verdient, freigespielt und dann gekauft. Alle paar Level bekommt man aber auch ohne jemals Geld zu investieren einen gratis Skin oder ein bisschen Ingame-Währung im Rahmen des Saison-Fortschritts. Zu Beginn sind fünf der 11 Helden auswählbar. Zwei zusätzliche könnt ihr euch innerhalb weniger Runden erspielen. Agenten können sowohl mit Ingame-Währung gekauft, aber auch freigespielt werden. Nach den ersten beiden neuen Helden, die ihr relativ fix bekommt, investiert ihr eure Erfahrungspunkte in Aufträge, durch die ihr dann die anderen Agenten erhaltet.

Durch die Installation von Valorant müsst ihr euch die Anti-Cheat-Software Riot Vanguard auf den PC packen. Diese arbeitet mit einem Treiber, der im Kernel eures Betriebssystems installiert wird, wodurch illegale Software wie zum Beispiel Aimbots besser erkannt werden. Hin und wieder sind uns kleinere Bugs aufgefallen, die sich aber nie auf das Spielgeschehen auswirkten. Die Entwickler wollen dem Spiel zum Launch zwar erst mal etwas Zeit geben, damit es sich bei den Spielern etabliert. Die Ambitionen in Sachen E-Sport sind aber offensichtlich. ❑

MEINE MEINUNG

Dominik Pache



„Valorant macht einfach verdammt viel Spaß! "

Spitzt die Löffel und trinkt ordentlich Zielwasser, damit ihr die Schritte eurer Gegner hört und sie dann zur Strecke bringt! Valorant hat die besten Chancen, CS:GO als Platzhirsch abzulösen, wenn der Ranked-Modus motivierend genug gestaltet wird. Die Infrastruktur und Erfahrung in der Welt des E-Sports ist bei Riot Games durch League of Legends bereits reichlich vorhanden. Wenn die Entwickler mit Valorant ein weiteres Spiel als Parade-Disziplin etablieren können, wird die Welt des E-Sports bald von einer einzigen Firma dominiert. Aber selbst wenn das nicht gelingen sollte: Valorant macht einfach verdammt viel Spaß!

PRO UND CONTRA

- ➕ Alle Entscheidungen im Gameplay wurden zu Gunsten des tollen kompetitiven Spielgefühls getroffen.
- ➕ Gute Balance zwischen stark unterschiedlichen Agenten
- ➕ Fantastisches und präzises Gunplay
- ➕ Waffen sind schön unterschiedlich.
- ➕ Jeder kann es spielen: Geringe Systemanforderungen, Free 2 Play und gute Lokalisierung.
- ➕ Faires Monetarisierungsmodell: Alle Agenten sind ohne den Einsatz von Echtgeld erspielbar.
- ➕ Schöne Detailverbesserungen im Vergleich zu CS:GO
- ➕ 128-Tick-Server erfüllen lange gehegte Wünsche kompetitiver Spieler.
- ➕ Viele Varianten zur Kommunikation mit den Team-Kollegen
- ➖ Kein Ranked-Mode zum Launch - Matches gegen um Klassen bessere Spieler sind auf Dauer frustrierend.
- ➖ Keine Casual Spielmodi wie Team-Deathmatch zum Launch
- ➖ Grafik ist sehr hell und bunt.





Salty? Alle 5 Level gibt es auch mal was umsonst. Hier zum Beispiel ein gesalzenes Graffiti.


In Spike-Ansturm sorgen auf der Map verteilte Orbs für Chaos. Ein netter Modus für Zwischendurch.


PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.
PCGH
PC Games Hardware
DVD
Intels Comeback
Core i9-10900K & i5-10600K
Schnellste Gaming-CPU
Praxistest: OC & RAM
Nvidia Ampere: Die Next-Gen-GPU
Fünf Jahre später:
GTX 980 Ti vs. Fury X
Großer AM4-Guide Asrock-UEFI
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGH.DE
0X | 2018
PCGH bequem online bestellen: shop.pcgh.de.
Oder einfach digital lesen: epaper.pcgh.de.

Minecraft Dungeons

Genre: Action-RPG
Entwickler: Mojang Studios
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 26. Mai 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 12 Jahren

Minecraft ist wohl jedem Spieler ein Begriff, wenngleich das kubistische Crafting-Adventure eher auf ein jüngeres Publikum als Zielgruppe setzt. Nun haben sich die Entwickler zusammen mit den Xbox Game Studios in völlig neue Gefilde gewagt und veröffentlichen ein Action-RPG.

Von: Moritz Schmidtke & Lukas Schmid

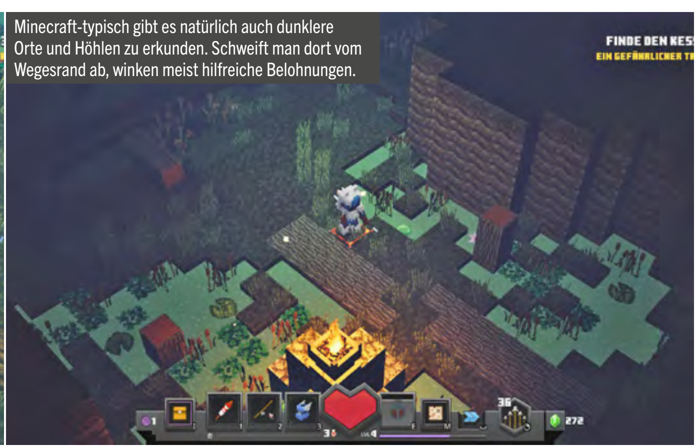
Schon seit seinem Release für den PC im Jahre 2009 schlägt Minecraft große Wellen. Das Sandbox-Abenteuer und das drumherum aufgebaute Franchise dominierten jahrelang die Youtube-Trends, man kam um dieses Spiel einfach nicht herum. Dabei kam und kommt Minecraft zwar vor allem beim jüngeren Publikum gut an, durch die Tiefe des ausgefuchsten Crafting-Systems konnte man aber auch ältere Fans und eingefleischte Gamer für sich gewinnen. Nun jedoch weicht Mojang von der altbewährten Formel ab und erforscht ein neues Territorium: jenes der Action-RPGs. Wie gut das Experiment gelungen ist und sich Mojangs Erstversuch im Vergleich mit der Konkurrenz schlägt, haben wir in unserem Test herausgefunden.

Wir präsentieren: die Illage-People

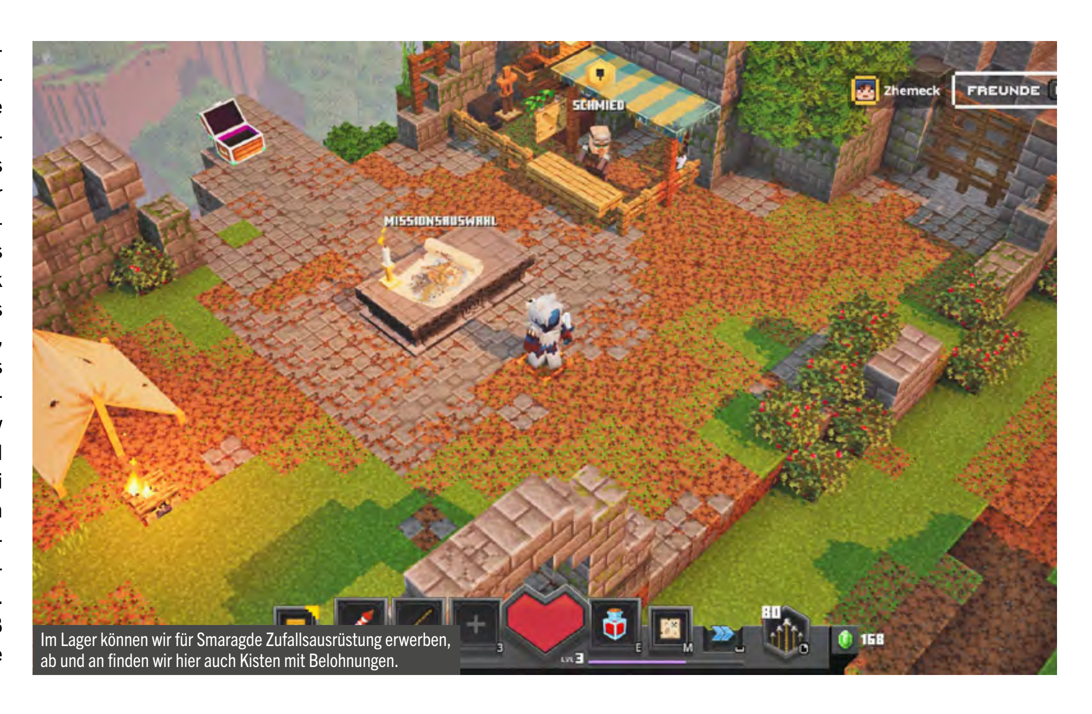
Beginnen wir zunächst mit der Story von Minecraft Dungeons, denn diese ist, ähnlich wie bei vergleichbaren Genre-Vertretern, eher loses Beiwerk als wirkliches Kernelement der Spielerfahrung. Eine weibliche Erzählerstimme führt uns in die Geschichte ein. Sie erklärt uns während einer hübschen und im charmant-kantigen Minecraft-Stil animierten Videosequenz, dass ein ausgestoßener Illager (dabei handelt es sich in Minecraft um ehemalige menschliche Dorfbewohner) sich eines magischen Artefakts bemächtigt hat, durch welches er korrumpiert wurde. Nun führt er die Illager an, die wie wahnsinnig plündernd durch die Lande ziehen. Während ihrer Raubzüge überfallen sie auch unser Heimatdorf und entführen die Dorfbewohner, woraufhin wir uns auf die Jagd nach dem nun sogenannten Erz-Illager begeben. Und das war es auch schon, viel mehr passiert in Minecraft Dungeons im Grunde nicht. Die einzelnen, frei auswählbaren Hauptmissionen sind jeweils mit einer kurzen und



Im nassen Sumpf zerstören wir die magischen Gebräue des Erz-Illagers. In diesem Gebiet erwartet uns auch ein spaßig gestalteter Bosskampf.


Minecraft-typisch gibt es natürlich auch dunklere Orte und Höhlen zu erkunden. Schweift man dort vom Wegesrand ab, winken meist hilfreiche Belohnungen.

in der Missionsauswahl ausführlicher nachlesbaren Hintergrundgeschichte an diese sehr simple Prämisse geknüpft. Diese Hintergrundgeschichten sind allerdings auch eher oberflächlich. Von der ersten Sekunde an macht das Action-Rollenspiel also klar, dass es auf jedweden Tiefgang im Hinblick auf die Geschichte verzichtet. Das ist auch voll und ganz beabsichtigt, richtet man sich doch abermals vor allem an ein jüngeres Publikum. Bereits aus einem Interview mit David Nisshagen im Vorfeld ging deutlich hervor, dass es bei Minecraft Dungeons viel mehr um kurzweilige und leichte Unterhaltung als um eine epische und mitreißende Geschichte gehen soll. Der Titel solle hauptsächlich Spaß machen – und das ist zweifelsohne gelungen.

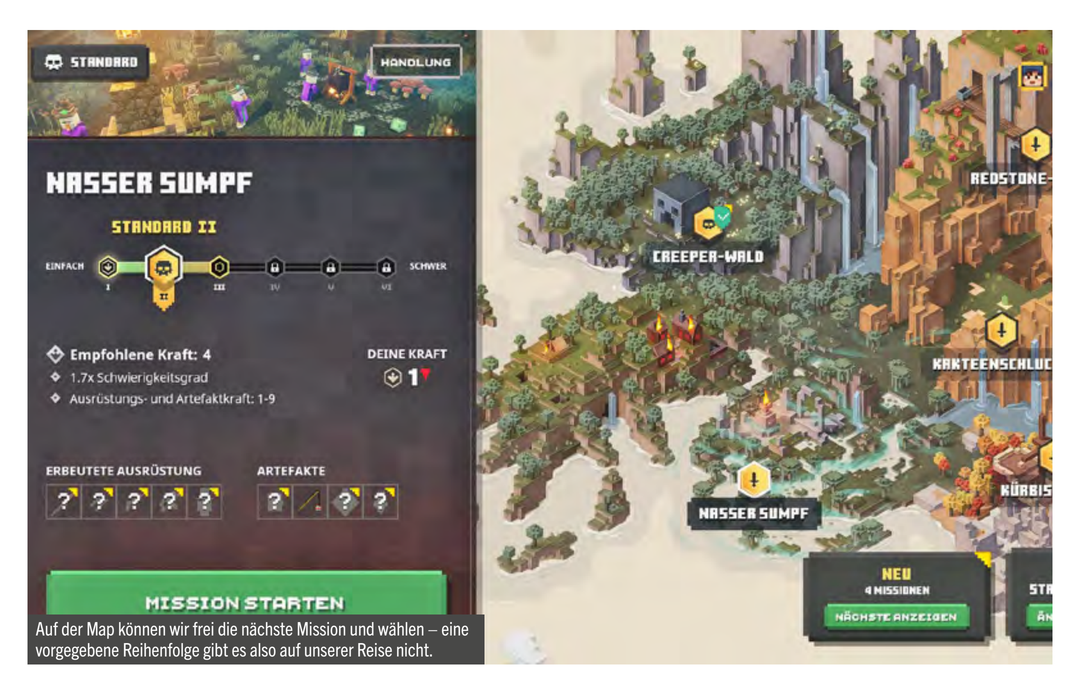


Im Lager können wir für Smaragde Zufallsausrüstung erwerben, ab und an finden wir hier auch Kisten mit Belohnungen.

Eine Klasse für sich

Bevor wir uns in das wilde Getümmel stürzen, wählen wir aus einer Anzahl vorgefertigter Charaktere unseren Avatar aus, mit dem wir den Rest der Reise bestreiten werden. Anders als bei anderen Genre-Größen, wie etwa Diablo 3, verzichtet man hierbei nicht nur auf eine richtige Charaktererstellung, sondern auch auf die Auswahl einer Klasse. Das ist einerseits nett, da man sich so nicht bereits von Beginn an auf einen Spielstil festlegen muss und stets eine gewisse spielerische Freiheit genießt, andererseits nimmt man damit dem Wiederspielwert ein wenig den Wind aus den Segeln. Wozu soll man denn einen neuen Charakter erstellen, wenn sowieso jede Figur jedes Item nutzen kann und sich, gerade zu Anfang, exakt gleich anfühlt?

Von Beginn an kann unser Charakter eine Nahkampfwaffe, eine Fernkampfwaffe sowie drei Artefakte nutzen und eine Rüstung anlegen. Das Spiel gibt uns diese Items schnell an die Hand und bringt uns innerhalb eines Tutoriallevels in einfachen und kurzen Erklärungen die Handhabe aller Spielelemente näher. Am PC mit Maus und Tastatur schlagen wir mit einem beherzten Linksklick zu, mit der rechten Maustaste feuern wir Pfeile ab, sofern sich denn noch welche im Köcher befinden, und mit den Tasten 1-3 setzen wir unsere Artefakte ein. Dazu kommt noch ein unbegrenzt nutzbarer, aber dafür durch eine lange Abklingzeit begrenzter Heiltrank auf der E-Taste und fertig ist das Grundgerüst von Minecraft Dungeons. Mittels Gamepad funktioniert die Steuerung genauso simpel. Wer schon einmal ein Action-RPG gespielt hat, für den bietet Minecraft Dungeons also kaum eine Überraschung, für Neulinge kann es jedoch ein perfekter Einstieg in die Welt der Dungeon Crawler sein. Auch das relativ geradlinige Leveldesign kommt dem entgegen. Bis auf einige versteckte Areale und Kisten abseits des Wegesrandes kann man stets geradeaus dem Hauptweg folgen, welcher immer durch einen Marker ausgewiesen wird. Entsprechend kommen wir erfrischend schnell voran und müssen nicht stundenlang in einer riesigen Wüste nach der einen Höhle suchen (schöne Grüße an Diablo 3).

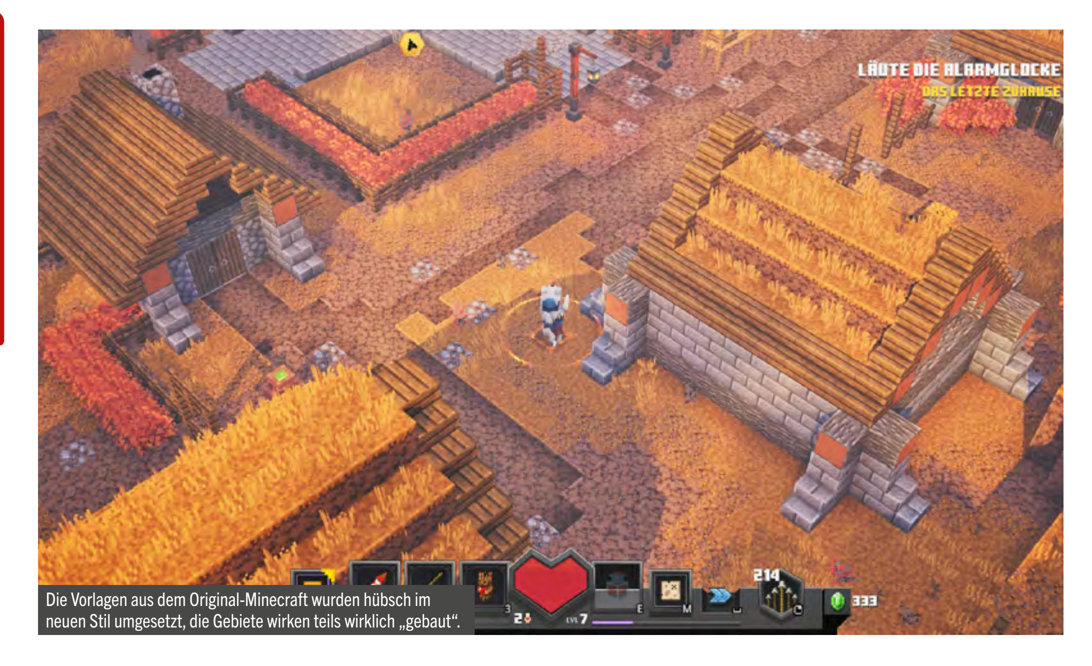


Auf der Map können wir frei die nächste Mission und wählen – eine vorgegebene Reihenfolge gibt es also auf unserer Reise nicht.

Kleider machen Leute

Sehr simpel gehalten ist zunächst auch das Skill- und Levelsystem. Dieses existiert hier zwar in einer erfrischend ungewohnten Art, nichtsdestotrotz ist es sehr leicht überschaubar und bietet nicht den Tiefgang, wie man es von einem Diablo oder gar Path of Exile kennt. Haben wir genügend Erfahrungspunkte durch das Besiegen der Gegnermassen ergattert, so erhalten wir bei einem Level-up zur Belohnung einen Verzauberungspunkt. Unsere Figur verfügt über keinerlei Fähigkeiten und es gibt auch keine klassischen Talentbäume, dafür dürfen wir mit den Verzauberungspunkten unsere Ausrüstung verbessern. Aus drei bis neun zufällig gewählten Verzauberungen wählen wir diejenige aus, die am besten zu uns passt, später können wir diese Verzauberung für weitere Punkte bis zu zwei Mal aufwerten. Diese Verzauberungen der Rüstung sowie der Nah- oder der Fernkampfwaffe sorgen zwar für ein kleines bisschen mehr Tiefgang, doch auch sie sind wesentlich verständlicher und simpler gehalten als ähnliche Systeme in vergleichbaren Titeln.

Während man in einem Diablo teils nicht drum herumkommt, die komplexen Beschreibungen von Fähigkeiten und die zahlreichen, detaillierten Werteveränderungen von Rüstungen zu studieren und abzugleichen, ist in diesem Spiel alles schnell und einfach erklärt. So heißt eine Verzauberung für den Bogen beispielsweise „Unendlichkeit". Dank ihr wird mit einer geringen Wahrscheinlichkeit ein Pfeil in unseren Köcher zurückgege-



Die Vorlagen aus dem Original-Minecraft wurden hübsch im neuen Stil umgesetzt, die Gebiete wirken teils wirklich „gebaut".

ben. „Giftwolke" hinterlässt relativ selbsterklärend mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit eine grüne Wolke am Einschlagsort des Pfeils, welche die Gegner über die Zeit beschädigt. Auch die Prozentwerte, um welche wir die Verzauberungen aufwerten können, sind klar und verständlich. Auf komplexe kleinteilige Effekte, wie eine Steigerung eines Wertes um 0,5 Prozent, verzichtet man hier zur Vereinfachung völlig – und das ist auch gut so. Finden wir bessere Ausrüstung, so gewinnen wir durch das Zerlegen der alten Gegenstände auch die investierten Punkte wieder zurück.

Altbekanntes in neuem Gewand

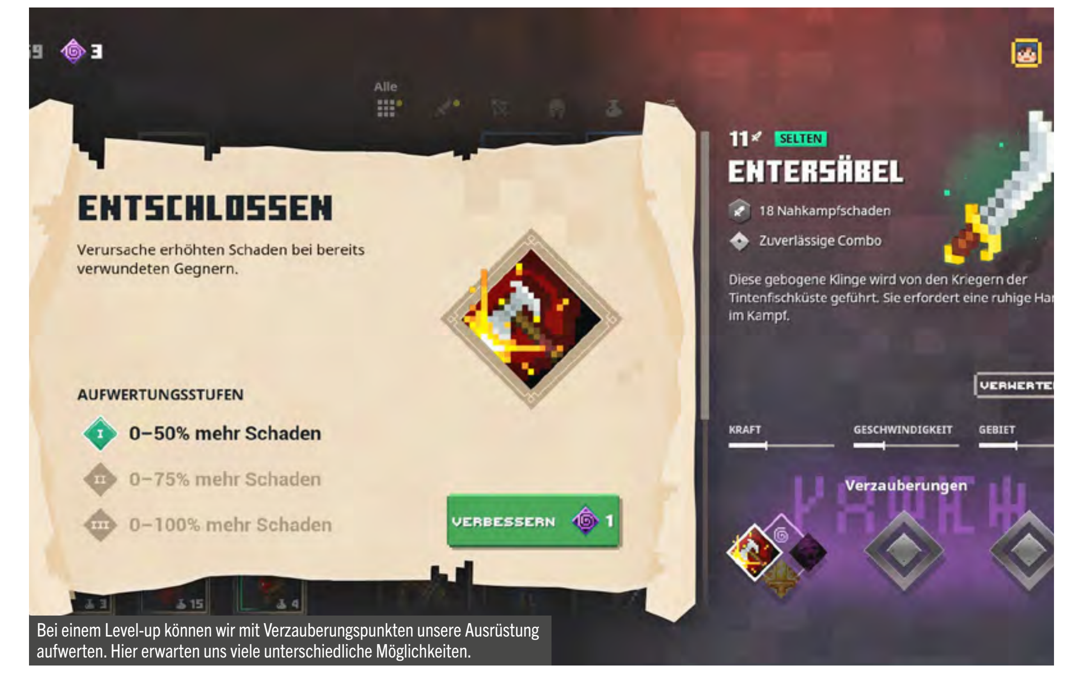
Zusätzlich zu den Verzauberungen der Ausrüstung bringen die Artefakte Würze in die Kämpfe, denn diese Items fungieren in Dungeons als unsere manuell einsetzbaren Skills. Diese treten in einer ziemlich großen Variation auf. Zu Beginn etwa erhalten wir schnell ein Artefakt, welches unseren nächsten Pfeil in eine Rakete verwandelt, die dann in einem sehr großen Umkreis explodiert und massiven Schaden anrichtet. Später kann man auch einen Pilz finden, der Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit stark erhöht. Man kann aber auch mit einem KI-Begleiter in die Schlacht ziehen, wenn man etwa das Artefakt „Weizen" einsetzt. Anders als die Waffen und die Rüstung können diese Artefakte allerdings nicht durch Punkte verbessert werden.

Nicht nur bei den Items erkennt man immer wieder Anspielungen auf und Details aus dem originalen Minecraft wieder. Wer sich als Fan betrachtet oder mit dem Stil etwas anfangen kann, der wird hellauf begeistert sein. Sowohl die meisten Items als auch viele Gegner sowie das generelle Design der Umgebung werden Fans aus dem „Vorgänger" sofort wiedererkennen, doch sieht alles wesentlich hübscher, glatter und sauberer aus. Selbst eine Spitzhacke kann hier gefunden und als Nahkampfwaffe eingesetzt werden. Immer wieder lauert uns überraschend der Enderman auf, Gegner lassen Fleisch und Brot fallen und sogar Kühe und Schafe treiben sich in den Leveln herum. Das Spiel übernimmt die bereits existierenden Elemente und setzt diese ausgezeichnet und äußerst charmant innerhalb des frischen Stils um. Der Look und das Spielgefühl von Minecraft funktionieren dabei überraschend gut in Verbindung mit einem Dungeon Crawler.

Herausforderungnach Herzenslust

Wie bereits erwähnt, gibt sich Minecraft Dungeons alle Mühe dabei, möglichst einsteigerfreundlich zu sein. Auch Buttonmasher sollen Spaß daran haben, sich durch die Missionen zu kämpfen, und das ist auch ohne jeden Zweifel gewährleistet. Von Zeit zu Zeit sind die Missionen im empfohlenen Schwierigkeitsgrad so bar jeder Herausforderung, dass man sogar mit nur einer Hand erfolgreich sein kann. Für geübte Zocker kann das schon mal ermüdend werden, doch dafür gibt Dungeons uns einige Optionen an die Hand, um unsere Spielerfahrung selbst aufzupeppen. Jede Mission können wir in einem Schwierigkeitsgrad von Standard 1 bis Standard 4 bestreiten. Bei unserer Wahl werden wir aber insofern eingeschränkt, als dass wir nie einen aberwitzig schweren oder viel zu leichten Schwierigkeitsgrad ansteuern können. Kommen wir zum Beispiel mit unserer derzeitig angelegten Ausrüstung auf einen Kraftwert von insgesamt 1, so ist es uns nicht möglich, eine der Stufen ab Standard 3 aufwärts zu wählen.

Bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads wird zudem immer die empfohlene Kraft im Vergleich zu unserer eigenen eingeblendet. So kann man stets gut abschätzen, wie anspruchsvoll das Level sein wird. Liegt man über der empfohlenen Kraft, dann ist das leider ein Garant für eine unterdurchschnittlich fordernde, ja fast schon banale Spielerfahrung. Erst bei einigen Bossgegnern oder unverschämt riesigen und zähen Feindeswellen im späteren Spielverlauf gibt es auch mal die eine oder andere Herausforderung. Ist man hier unachtsam oder durchschaut nicht rasch genug die Mechaniken der Gegner, dann gibt man auch mal den virtuellen Löffel ab. Bis zu drei Mal kann man innerhalb einer Mission versagen, bis uns ein Game-Over-Screen aus dem Level wirft und uns zurück in unser Lager schickt, wo wir dann noch einmal gründlich unsere Ausrüstung überdenken sollten. Im Lager können wir für die erbeuteten Smaragde zudem Zufallsausrüstung erwerben. Nachdem man die Missionen im Modus „Standard" abgeschlossen hat, kann man das Spiel noch in zwei anderen Schwierigkeitsgraden absolvieren, in welchen sich ebenfalls vor jeder Mission noch einmal Abstufungen von 1 bis 6 anwählen



Bei einem Level-up können wir mit Verzauberungspunkten unsere Ausrüstung aufwerten. Hier erwarten uns viele unterschiedliche Möglichkeiten.

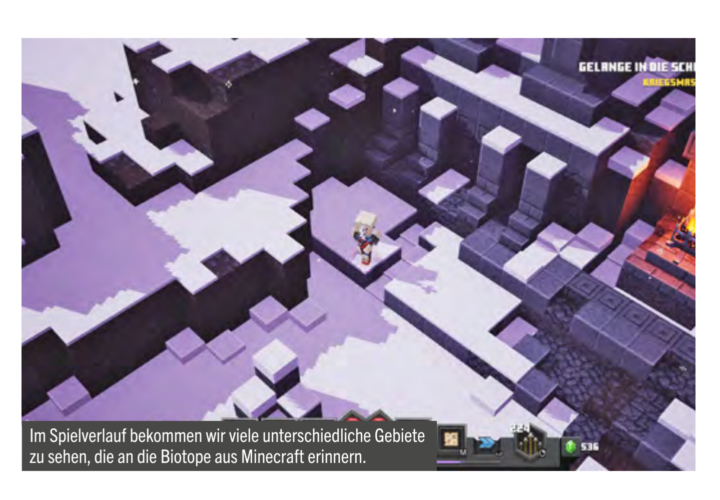
Wie in Diablo bekommen wir es hier auch mal mit magischen Gegnern zu tun, die uns kurzerhand Barrieren in den Weg zaubern.

lassen. Minecraft Dungeons kann also unter Umständen auch eine ansprechende Erfahrung für die Hardcore-Gamer bieten, wäre da nicht ein „kleines“ Problem.

Liegt die Würze wirklich in der Kürze?

Schon einige Male sind nun innerhalb dieser Review Vergleiche zu Diablo und Path of Exile gefallen. Natürlich gibt es da noch viele weitere Vertreter wie das relativ frische Wolcen: Lords of Mayhem, doch wäre es wohl müßig, alle großartigen Vertreter dieses Genres aufzuzählen. Unterm Strich haben fast alle diese Spiele eine Gemeinsamkeit: Sie können mitunter hunderte von Stunden vor den Bildschirm fesseln. Durch seine enorme Freiheit und das nicht definierte Spielziel gelingt dies auch dem originalen Minecraft, doch Minecraft Dungeons enttäuscht in Sachen Umfang leider auf voller Linie. Trotz der höheren Schwierigkeitsgrade und einer gewissen damit verbundenen Anzahl an Bildschirmtoden hatten wir nach circa fünf Stunden unseren ersten Durchgang bereits abgeschlossen.

Das ist wahnsinnig schade, bietet man doch ansonsten viel Abwechslung durch Items und Ausrüstung und führt zum Ende sogar Bosse mit interessanten Mechaniken sowie neue Gegnertypen ein. Minecraft Dungeons fängt irgendwann an, so richtig Spaß zu machen – bis es dann auf einmal vorbei ist. Natürlich können wir uns nun noch zwei weitere Durchgänge auf den höheren Schwierigkeitsgraden genehmigen, doch im Grunde haben wir so gut wie alles gesehen, was uns Dungeons zu bieten hat. Einen ganz besonders komischen Beigeschmack hinterlässt dabei eine auswählbare Mission auf der Map, welche uns beim Startversuch mitteilt, dass wir diese als DLC zukünftig käuflich werden erwerben dürfen. In Sachen Größe ist das Hauptspiel schon nicht mehr als ein kleines Appetithäppchen, also können wir nur gespannt sein, wie mager die DLCs ausfallen werden.

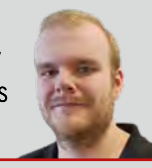

Im Spielverlauf bekommen wir viele unterschiedliche Gebiete zu sehen, die an die Biotope aus Minecraft erinnern.

Ein kleiner Spaß für zwischendurch

Minecraft Dungeons ist schlussendlich die Fünf-Minuten-Terrine im Action-RPG-Regal. Geht schnell, ist kinderleicht und bereitet Freude, doch sättigt sie nicht längerfristig. Die sehr oberflächliche Geschichte und die simpel zu beherrschenden Mechaniken machen das Spiel aber zu einem idealen, kurzweiligen Zeitvertreib im Online- oder Couch-Koop mit Freunden. Zudem eignet es sich perfekt für Eltern, um ihre Kinder an das Thema Videospiele heranzuführen. Auch wenn es etwas oder auch gerne viel mehr hätte sein dürfen, haben die Entwickler ihr Ziel voll und ganz erreicht: Sie haben ein für jedermann zugängliches Action-Rollenspiel entworfen, bei dem der reine Spielspaß ganz deutlich im Vordergrund steht. Insofern bleibt Minecraft Dungeons dann auch nicht hinter den Erwartungen zurück. ❑

MEINE MEINUNG

Moritz Schmidtke

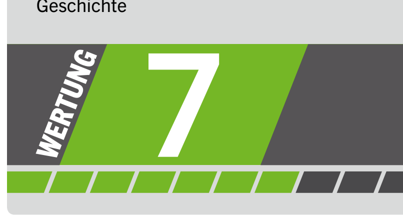


„Macht im Gameplay vieles richtig. Wäre es doch nur länger!“

Minecraft Dungeons leistet hervorragende Arbeit in der Hinsicht, bereits bekannte Action-RPG-Mechaniken zu simplifizieren und charmant mit dem Minecraft-Universum zu verknüpfen. Leider ist dieser Spaß viel zu schnell vorbei. Im Zusammenspiel mit Freunden macht Minecraft Dungeons als kurzweiliger Zeitvertreib wohl am meisten Spaß, hier achtet man dann auch am wenigsten auf die sehr dünne Story. Schlussendlich hatte ich trotz der kleinen Kritikpunkte viel mehr Spaß mit Minecraft Dungeons, als ich anfänglich erwartet hatte. Selbst die Grafik konnte mir schnell ans Herz wachsen.

PRO UND CONTRA

- + Spaßige Kämpfe
- + Abwechslungsreiche Items
- + Sehr einsteigerfreundlich
- + Optisch ansprechend
- + Gelungenes Sounddesign
- − Stellenweise zu leicht
- − Kämpfe werden manchmal repetitiv
- − Sehr kurz
- − Plumpe und uninteressante Geschichte



Auf in die Schlacht! Am 21. Mai fiel auf dem PC endlich der Startschuss für Amazons Crucible.

Crucible

Genre: Team-Shooter
Entwickler: Relentless Studios
Hersteller: Amazon Game Studios
Termin: 21. Mai 2020
Preis: Free2Play
USK: ab 12 Jahren

Taktikfokus, Helden, Free2Play-Modell – der erste große Titel aus dem Hause Amazon Game Studios bietet viel Bekanntes. Aber reicht das auch zum großen Erfolg? **Von:** David Benke

Amazon macht jetzt auch Spiele! Als der Internet-Gigant 2014 die Gründung der hauseigenen Amazon Game Studios ankündigte, klang das nach einer echten Kampfansage an die Gaming-Branche. Schließlich verfügen nur wenige Konzerne über vergleichbare finanzielle Möglichkeiten wie der Onlineversandhändler mit dem lächelnden Logo. Die wirklich großen Dinger ließen allerdings erst einmal auf sich warten, abgesehen von ein paar Mobile-Titeln brachte man nichts Namhaftes auf den Markt. Erst am 21. Mai fand mit Crucible nun die erste große Eigenentwicklung ihren Weg auf den PC. Der Einstand ist aber leider nicht sonderlich gut gelungen.

Trotz vier Jahren Entwicklungszeit und einem namhaften Publisher im Rücken weiß Crucible nämlich nur bedingt zu überzeugen, zeigt es sich doch weder sonderlich ausgefallen noch ausgereift. Stattdessen bietet der Titel vieles, was man bereits aus anderen Online-Spielen wie Overwatch, League of Legends oder auch Fortnite kennt: teambasierte Matches, Helden mit individuellen Fähigkeiten und einen Mix aus PvE- sowie PvP-Elementen.

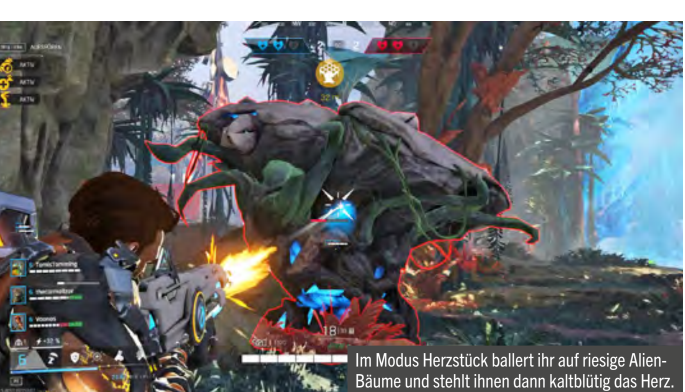
Ein riesiges Déjà-vu

Auch bei den verschiedenen Modi spielen die Entwickler eher safe und präsentieren euch bereits etablierte Spielvarianten mit einem kleinen Twist. Im sogenannten Harvesterkommando, einer leicht abgeänderten Version eines Herrschaftsmatches, müsst ihr fünf Erntemaschinen auf der Karte einnehmen und verteidigen. Der Battle-Royale-Modus Alphajäger lässt euch in acht Zweierteams um den Gesamtsieg kämpfen und dabei sogar temporäre Allianzen eingehen. Oder besser gesagt: Er ließ euch Allianzen eingehen. Nach dem recht überschaubaren Erfolg zum Launch hat Amazon diese beiden Spielvarianten nämlich schon wieder aufgegeben und bis auf Weiteres aus dem Spiel entfernt.

Stattdessen wollen sich die Macher von Crucible vorerst nur noch auf den „Publikumsliebling" Herzstück der Schwärme konzentrieren, in dem ihr euch gleichzeitig mit dem gegnerischen Team und der Spielwelt anlegt. Dort spawnt in regelmäßigen Abständen eine Art riesige baumartige Alienkreatur, die ihr besiegen und dann deren Herz einsammeln müsst. Klingt jetzt erst einmal nicht besonders innovativ, bekommt durch zufällige Ereignisse wie plötzlich spawnende Gesundheitsbonus-Kapseln oder NPC-Gegnerhorden aber immerhin eine zusätzliche Facette.

Sammeln ist essenziell

Getötete Mobs lassen nämlich Essenz fallen, die Crucible-Version von Erfahrungspunkten. Wenn ihr diese einsammelt, steigt ihr im Verlauf eines Matches im Rang auf und schaltet damit Upgrades frei. Bis Level 5 erhaltet ihr so beispiels-


Im Modus Herzstück ballert ihr auf riesige Alien-Bäume und stehlt ihnen dann kaltblütig das Herz.


NPC-Gegner lassen nach ihrem Ableben Essenz fallen. Feuert also immer munter drauflos!

weise Schadensboni, verbesserte Munition oder mehr Lebensenergie. Welche konkreten Vorteile ausgeschüttet werden, könnt ihr zu Beginn eines jeden Matches auswählen, außerdem variieren die Effekte natürlich, je nachdem, für welchen Jäger ihr euch entschieden habt. Eure Wahl spielt also durchaus eine Rolle.

Die zehn Recken bleiben, wie die ganze „Geschichte" von Crucible, weitestgehend blass. Was auf dem namensgebenden Planeten abgeht oder was die Motivation der einzelnen Beteiligten ist, ist auch nach dem Lesen der verschiedenen Charakterbiografien schleierhaft. Story und Lore sind bei einem Team-Shooter zugegebenermaßen aber auch ziemlich wurscht. Umso wichtiger ist, dass die Entwickler bei der spielerischen Ausarbeitung der Helden gute Arbeit geleistet haben. Die unterschiedlichen Jäger unterstützen alle unterschiedliche Spielstile: Der dicke Earl kann etwa ordentlich austeilen und einstecken, die agile Sazan ist besonders flott auf der Karte unterwegs und Roboter Bugg unterstützt per Heileffekt seine Verbündeten.

Die Hölle für Neueinsteiger

Dumm ist nur, dass diese Stärken und Schwächen zu Beginn nicht ersichtlich sind. Die genauen Werte der einzelnen Charaktere sind nirgends aufgeführt. Ihr könnt also nur mutmaßen, wie viel Schaden euer Held macht und was ein Bonus von 25 Prozent bedeuten könnte. Insgesamt erklärt Crucible sehr wenig. Nach einer Einführung in die groben Spielprinzipien lassen euch die Entwickler ziemlich hilflos zurück. Ein ordentliches Tutorial für die einzelnen Modi sucht man vergebens. Stattdessen erwartet euch nur ein 30-sekündiges Erklärungsvideo, das ausschließlich auf Englisch und ohne Untertitel verfügbar ist. Wer im Spielmenü auf den Hilfe-Button drückt, bekommt zudem nicht etwa Erklärungen zu Steuerung oder Spielmechanik angezeigt, sondern wird auf die Webseite des Amazon-Kundendienstes weitergeleitet. Besonders Neueinsteiger könnte das ziemlich schnell vergraulen.

Das ist durchaus schade, denn so schlecht spielt sich Crucible eigentlich gar nicht. Natürlich ist das Gameplay nicht bahnbrechend neu, geschweige denn die Spielmodi. Das Ausprobieren der unterschiedlichen Charaktere und deren Spezialattacken hält einen aber gut bei Laune. Zumal ihr die Fähigkeiten auch noch miteinander kombinieren und im Team so nette Kettenangriffe starten könnt. Bezieht man dann noch die vergleichsweise großen Karten und die längere Time-to-Kill mit ein, entstehen hitzige Gefechte, spannende Matchverläufe und erinnerungswürdige Momente.

Gefühltes Beta-Stadium

Zumindest dann, wenn das Spiel einwandfrei läuft. Das Problem von Crucible ist nämlich leider, dass es an allen Ecken und Enden noch Fehler aufweist. Die Navigation ist aufgrund winziger Markierungen und fehlender Minimap ein Graus. Gerade im Nahkampf fehlt es enorm an Trefferfeedback. Wenn man nach einem mächtigen Axthieb nicht mehr als einen schnöden Hitmarker angezeigt bekommt, ist das nur wenig befriedigend.

Darüber hinaus zeigt sich Crucible teilweise ermüdend langsam. Nicht jeder Charakter verfügt über eine Sprintfähigkeit, sodass es für einige nicht möglich ist, Attacken auszuweichen. Wer schnell ein wenig Distanz zum Gegner aufbauen möchte, um sich in Ruhe zu heilen oder einen Distanzangriff auszuführen, schaut in die Röhre. Verschlimmert wird das gemütliche Spieltempo noch einmal durch den unfassbar langen Respawn-Prozess, der euch erst 25 Sekunden warten und dann noch eine quälend lange Abwurfkapsel-Sequenz anschauen lässt. Crucible ist halt nichts für den schnellen Spaß zwischendurch.

Apropos Spielspaß: Der ist auch stark an die jeweilige Gruppenkonstellation gebunden. Wer Pech hat, gerät an ein paar Mitspieler, für die Teamwork ein absolutes Fremdwort ist, und ist dann ziemlich aufgeschmissen. Crucible bietet euch nämlich fast keine Möglichkeiten, mit anderen in Kontakt zu treten. Es gibt weder Text- noch Sprachchat, sondern nur ein Ping-System, mit dem ihr Wegpunkte setzen, Befehle geben oder Medikits markieren könnt. Spielt also am besten direkt mit Freunden zusammen und kommuniziert via Teamspeak oder Discord.

Wofür sollte ich dranbleiben?

Dann könnt ihr euch auch untereinander absprechen, was die Wahl der Jäger angeht. Bevor ihr einem normalen Match beitretet, ist nämlich nicht sichtbar, wer welchen Charakter spielt. Da es zudem keine Regel gibt, dass jeder Held nur einmal pro Team genutzt werden darf, kommen so schon mal ziemlich unausgewogene Konstellationen zustande. Was dumm ist, schließlich dürft ihr euch während des Matches nicht noch mal umentscheiden.

Ähnlich düster sieht es bei der Langzeitmotivation aus: Ihr könnt Herausforderungen meistern, im Rang aufsteigen und damit Skins, Emotes und coole One-Liner freischalten. Das war's. Wer sich eines der drei kostenpflichtigen Einsteigerpakete kauft, bekommt zwar noch einen Battle Pass obendrauf. Der steckt aber auch nur voll weiterer kosmetischer Items. Warum auf einen Ranked-Modus, Leaderboards oder selbst persönliche Statistiken verzichtet wurde, bleibt schleierhaft.

Dazu kommen dann auch noch ein paar weitere Probleme wie teils langsames Matchmaking, kleinere Grafikbugs und eine rapide sinkende Spielerzahl. Das alles zeichnet dann ein doch eher düsteres Bild, was Crucibles Zukunft angeht. Zwar sind die Entwickler drauf und dran, auf das Feedback der Spieler einzugehen und durch Patches nachzuhelfen. Für eine Rettung des Team-Shooters könnte es aber vielleicht schon zu spät sein. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



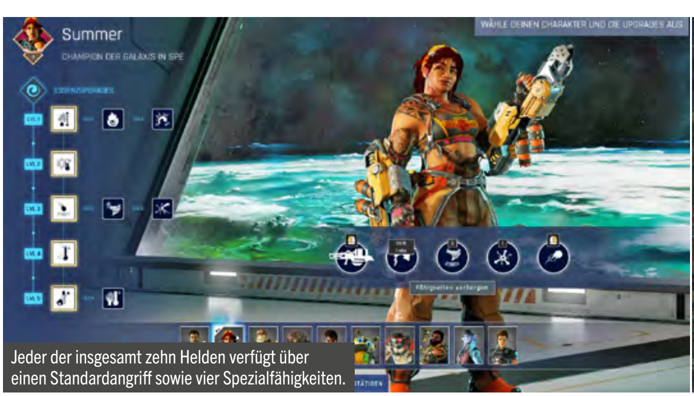
„Fühlt sich an wie ein Early-Access-Titel"

Crucible macht auf mich ganz klar den Eindruck, als sei es vollkommen überhastet auf den Markt geschmissen worden. So fehlen dem Online-Shooter teils grundlegende Spielelemente oder Quality-of-Life-Features, die im Genre eigentlich bereits seit Jahren Standard sind. Das ist durchaus schade, denn eine vollkommene Schnapsidee ist das Grundkonzept nicht. Hätten die Macher etwas mehr Zeit bekommen, hätte aus Crucible bestimmt noch ein anständiges, wenn auch nicht herausragendes Online-Erlebnis werden können. So stellt sich mir nun aber nur noch die Frage, wie lange es dauern wird, bis dem Online-Shooter der Stecker gezogen wird. Und ob uns mit Amazons nächstem Gaming-Project New World ein ähnlicher Flop ins Haus stehen könnte.

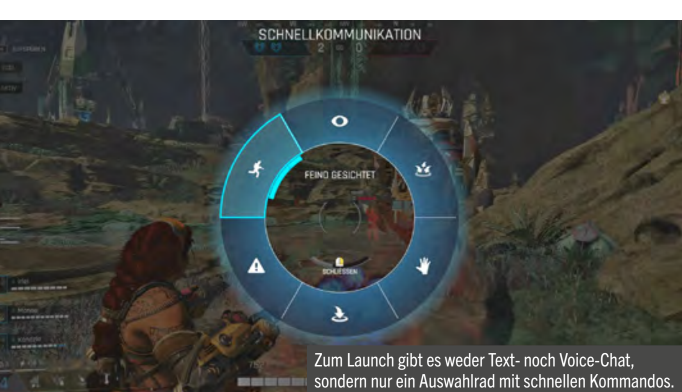
PRO UND CONTRA

- ➕ Schicke Grafik und Spielwelt
- ➕ Zehn sehr unterschiedliche Helden
- ➕ Interessantes Grundkonzept
- ➕ F2P und kein Pay-to-Win
- ➖ Fehlende Tutorials und Erklärungen
- ➖ Undurchsichtige Charakterwerte
- ➖ Nur eine einzige Karte
- ➖ Nur noch ein Spielmodus
- ➖ Unnötig komplizierte Navigation
- ➖ Kein Trefferfeedback
- ➖ Keine Chatfunktion
- ➖ Langsames Spieltempo
- ➖ Kaum Langzeitmotivation
- ➖ Kleinere Bugs und Glitches





Jeder der insgesamt zehn Helden verfügt über einen Standardangriff sowie vier Spezialfähigkeiten.



Zum Launch gibt es weder Text- noch Voice-Chat, sondern nur ein Auswahlrad mit schnellen Kommandos.

Maneater

Genre: Action
Entwickler: Tripwire Interactive
Hersteller: Deep Silver
Termin: 22. Mai 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

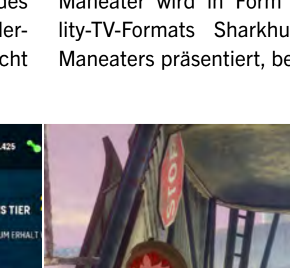
Von: Christian Dörre

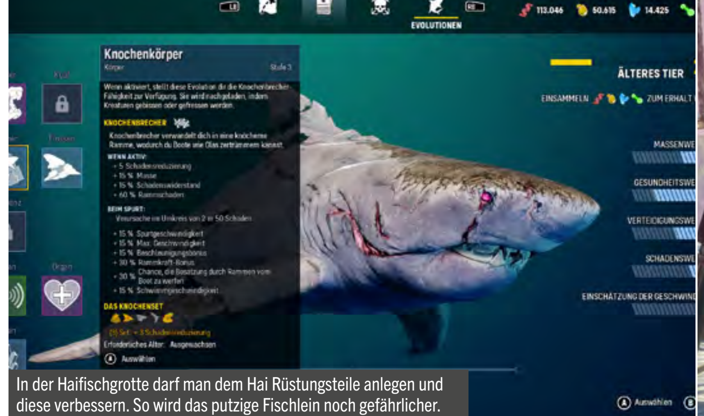
Als unbezwingbares Monster für Angst und Schrecken sorgen? Damit können wir uns identifizieren! Trotzdem überzeugt uns der an sich recht spaßige Titel nicht ganz.

Haie gehören wohl zu den berühmtesten Tierarten auf diesem Planeten. Und zwar nicht nur, weil sie am New Smyrna Beach in Florida ab und zu mal ein Menschlein in die Wade beißen. Der große weiße Hai ist der Star eines Spielberg-Klassikers, in ganzen sechs Sharknados regnet es angriffslustige Knorpelfische vom Himmel und in vielen anderen Trash-Filmen treten sie gegen gigantische Oktopoden, Krokosaurier oder Roboter-Haie an. Schon Dr. Evil wusste, dass die Biester nur noch gefährlicher werden, wenn man ihnen Laser auf den Kopf schnallt und Homer Simpson bezeichnete die beißfreudigen Fischlein folgerichtig als „Könige des Dschungels". Wir wissen mittlerweile natürlich alle, dass das nicht so ganz richtig ist. Der Mensch ist für den Hai gefährlicher als umgekehrt, aber der Mythos des Hais als blutrünstige Bestie lebt. Nehmen wir also mal an, dass Haie tatsächlich regelmäßig für Chaos an den Stränden sorgen – haben sie vielleicht einen guten Grund dafür, die Menschheit zu hassen? Damit meinen wir nicht die allgemeine Verschmutzung der Meere, sondern etwas viel Persönlicheres. In Tripwire Interactives Maneater dürfen wir jedenfalls nun selbst in die Rolle eines Bullenhai-Weibchens schlüpfen und erleben dabei eine äußerst trashige Rachegeschichte.

Essen und wachsen

Maneater wird in Form des Reality-TV-Formats Sharkhunters vs. Maneaters präsentiert, bei dem die Kameras dem grausamen Haifischjäger Scaly Pete auf Schritt und Tritt folgen. Direkt zu Anfang des Spiels zieht der alte Stinkepeter ein Bullenhaiweibchen aus dem Wasser, schneidet es auf und entreißt dem Körper das ungeborene Jungtier, das wir künftig steuern werden. Pete verpasst uns eine Narbe, um uns später identifizieren zu können, und unser Hai revanchiert sich dafür, indem er dem Redneck den Arm abbeißt, bevor er ins Wasser springt und verschwindet. Scaly Pete will uns nun töten, weil er mit einer Hakenhand natürlich nicht mehr so gut Twister mit seinen Hillbilly-Freunden spielen kann. Wir hingegen wollen Rache für den Mord an unserer Mutti. Als kleines, schwaches Hai-Baby hätten wir in einem Kampf aber natürlich keine





In der Haifischgrotte darf man dem Hai Rüstungsteile anlegen und diese verbessern. So wird das putzige Fischlein noch gefährlicher.


Unser Ziel ist es, groß und stark zu werden, um uns dann dem fiesen Redneck und Haimuttermörder Scaly Pete zum Kampf zu stellen.

Die Spitzenprädatoren mögen ein höheres Level haben, aber die immergleichen Kämpfe gegen sie sind trotzdem nicht sonderlich fordernd.

Chance, sodass wir ganz viel fressen müssen, um groß und stark zu werden. Unser Weg vom Jungtier über den Teenager bis zum ausgewachsenen Tier und sogar bis zum Mega-Hai wird dabei herrlich trocken vom Moderator der Reality-Show kommentiert. Das ist wirklich eine lustige Idee, aber bereits nach etwa drei der etwa zehn bis zwölf Stunden, die man bis zum Abspann braucht, wiederholen sich die Sprüche.

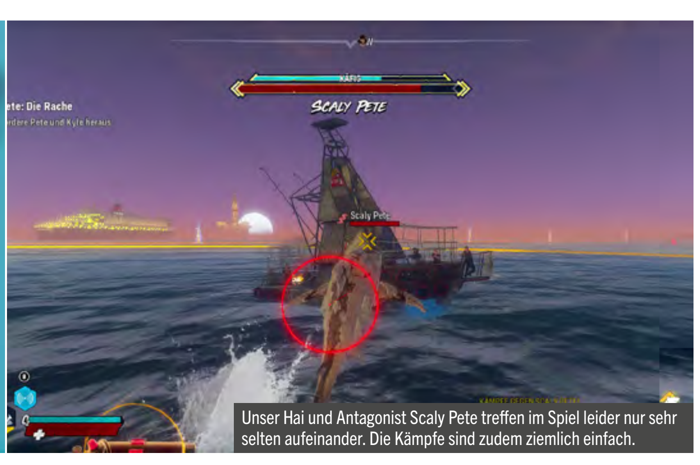
Wiederholung ist sowieso ein gutes Stichwort, denn der Spielablauf von Maneater ist sehr repetitiv und unglaublich unkreativ. In jedem der sieben Areale, die wir nach und nach freischalten, fressen wir Fische und Schildkröten, um stärker zu werden. Dabei erhalten wir Nährstoffe, die dafür sorgen, dass wir im Level aufsteigen und wachsen. Zudem müssen wir in den offen beschwimmbaren Gebieten Aufgaben erfüllen, um den dort heimischen Spitzenprädator, den Boss des jeweiligen Gewässers, herauszulocken. Im Sumpf kämpfen wir beispielsweise gegen ein riesiges Krokodil, während uns in der Strandregion ein weißer Hai oder im Golf ein Pottwal erwartet. Bis diese Biester hervorgeschwommen kommen, müssen wir jedoch die immer gleichen Aufgaben erfüllen. Mehr als „Friss zehn Makrelen!“ oder „Friss fünf Menschen!“ fiel den Entwicklern leider nicht ein. Teilweise unterscheiden sich nicht mal die Lebewesen, die wir futtern sollen. Wir mussten auch schon mal dreimal hintereinander zehn Schildkröten und im nächsten Bereich dann genauso oft hintereinander zehn Hammerhaie verspeisen. Hier lässt Maneater unglaublich viel Potenzial liegen. Aufgrund der gesamten Prämisse des Spiels ist davon auszugehen, dass Tripwire sich des trashigen Ansatzes des Spiels bewusst war. Umso unverständlicher ist jedoch, dass man dieses B-Movie-Feeling nicht mit ein paar verrückten Missionen ausgereizt hat. Wenn man beim Abgrasen der immer gleichen Aufgaben in den Gamer-Autopiloten schaltet und einem dabei etliche Ideen kommen mit Missionsarten oder Spielelementen, die echt gut passen und Spaß machen würden, ist das kein gutes Zeichen für die Entwickler. Auch die optionalen Nebenaufgaben sind nicht einfallsreicher. Entweder soll man noch mehr Menschen fressen oder einen bestimmten Gegner kaltmachen oder man sucht die Landmarken in der Gegend. Wenn man kein zwanghafter Komplettist ist, geht man also relativ schnell dazu über, die nervigeren der Nebenaufgaben einfach liegen zu lassen. Das Maximallevel von 30 und damit die Evolution zum Mega-Hai erreicht man eh bereits eine ganze Zeit vor dem letzten Abschnitt, wenn man fleißig Fische mampft. Allerdings werden die wenigen Begegnungen mit Scaly Pete teilweise nur getriggert, wenn man eine bestimmte Anzahl von Nebenaufgaben gemeistert hat.

Ohne Mampf kein Kampf

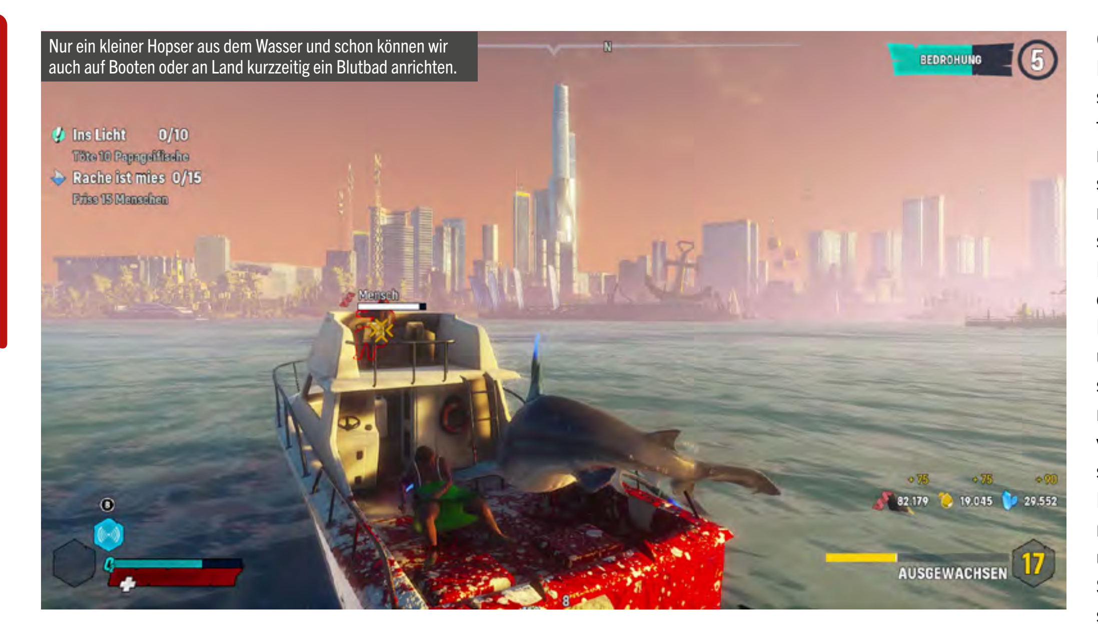
Wie man dem vorigen Abschnitt schon entnehmen konnte, müssen wir als Hai auch jede Menge Kämpfe



Ist man stärker als die Feinde, kann man sie einfach packen und die Lebenskraft aus ihnen herausschütteln.



Unser Hai und Antagonist Scaly Pete treffen im Spiel leider nur sehr selten aufeinander. Die Kämpfe sind zudem ziemlich einfach.

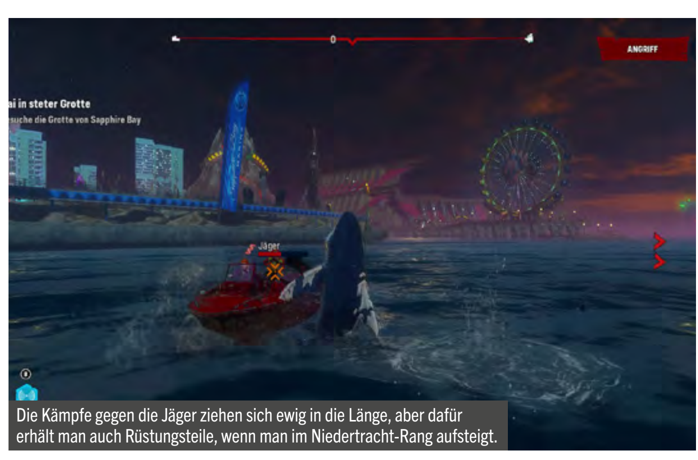


Nur ein kleiner Hopser aus dem Wasser und schon können wir auch auf Booten oder an Land kurzzeitig ein Blutbad anrichten.

bestreiten, denn Alligatoren, Killerwale, Barrakudas sowie andere Haie suchen regelmäßig Streit. Gerade zu Beginn des Spiels hat man jedoch kaum eine Chance gegen die anderen Prädatoren, da man noch zu schwach und zu klein ist. Soll man in einer Quest aber eine bestimmte Anzahl von Fischen oder Schildkröten fressen, sind auch jedes Mal Feinde in der Nähe. Sollten sie uns erspähen, hören sie sofort auf zu fressen und wollen uns ans Leder. Wir müssen also möglichst Abstand halten oder kurz ein paar Fische runterwürgen und dann schnell vor den Fressfeinden flüchten. Das ist erst mal etwas nervig, aber umso befriedigender ist es natürlich auch, später in das Gebiet zurückzukehren und Gegner, vor denen man sich kurz vorher noch fürchten musste, nun mit relativ wenig Gegenwehr oder je nach Feindeslevel sogar direkt mit einem Haps verspeisen zu können. Überhaupt zieht der Spielspaß merklich an, wenn man nach ein paar Spielstunden zum ausgewachsenen Hai geworden ist. Dann zündet die Prämisse des Spiels nämlich endlich und man fühlt sich wirklich wie eine fast unbezwingbare Bestie. Maneater ist dann zwar immer noch kein Spiel, mit dem man sich die Nächte um die Ohren haut, aber für 30 bis 60 Minuten zwischendurch macht der Titel dann echt Laune. Irgendwann ist dann aber doch wieder die Luft raus oder man ist sogar genervt, denn Maneater ist nicht nur hinsichtlich des Missionsdesigns repetitiv, auch die Kämpfe spielen sich immer gleich. Ist euch ein Gegner unter Wasser halbwegs gewachsen, weicht ihr dessen Angriffen mit der oberen rechten Schultertaste aus, dreht euch, beschleunigt mit L2/LT auf ihn zu und beißt mit R2/RT zu. Hat man genau das richtige Timing, ist der Feind kurz wehrlos. Hat man einen höheren Level als der Gegner, darf man ihn auch im Maul halten und mit dem rechten Analogstick die Lebenskraft aus ihm herausschütteln. Gerade im Kampf gegen die Spitzenprädatoren ist das mit dem rechten Timing aber gar nicht so leicht, da sie oftmals weit an einem vorbeischießen mit ihren Angriffen. In diesen Bosskämpfen gingen wir also immer nach dem gleichen Muster vor: Biss, Biss, Ausweichen, Biss, Biss, Ausweichen, Drehung, Abstand gewinnen, Ausweichen, Biss, Biss … Ihr könnt euch denken, wie es weitergeht. Statt den Spitzenprädatoren unterschiedliche Angriffe oder Verhaltensmuster zu geben, haben die Entwickler sie einfach überlevelt, sodass sie viel Schaden machen, wenn sie uns mit einem Angriff treffen, und natürlich auch selbst recht viel aushalten. Dadurch sind die Bossfights aber nicht aufregender, sondern einfach nur mühseliger. Das ist richtig unkreativ und geradezu faules Gamedesign. Das merkt man vor allem, wenn man mit Stufe 30 als Mega-Hai ausgelevelt und super mächtig ist, das Spiel einem dann aber noch mal einen Prädator mit Level 65 vor die Nase setzt, der aufgrund der immer funktionierenden und immer gleichen Taktik im Kampf keine Herausforderung, sondern einfach nur Beschäftigung ist. Selbst wenn einem die repetitiven Fights nichts ausmachen, wird einem vermutlich schnell die Steuerung auf die Nerven gehen. Diese ist sowieso schon mal etwas fummelig und ungenau (auch mit Maus und Tastatur), die Beißereien werden aber richtig anstrengend, wenn sie in nicht allzu tiefem Wasser stattfinden. Nähert man sich der Wasseroberfläche, schaltet das Spiel nämlich automatisch in eine Über-Wasser-Perspektive, die dann festgesetzt ist. Erst mit der Betätigung der Quadrat-/X-Taste taucht man wieder. Im Kampf nähert man sich oftmals unfreiwillig der Wasseroberfläche, sodass die Kamera umschaltet und man den Gegner aus den Augen verliert. Also taucht man, muss sich neu orientieren und wenn man Pech hat, schaltet die Kamera beim nächsten Ausweichmanöver wieder um. Glücklicherweise ist der einzige Schwierigkeitsgrad im Spiel nicht sonderlich hoch angesetzt, sodass man spätestens im zweiten Anlauf jeden Prädator geknackt kriegt. Da ist auch gut so, denn es gibt keine richtigen Checkpoints. Nach einem Ableben werden wir in unserer Hai-Grotte des jeweiligen Bereichs abgesetzt. Dass wir uns nicht direkt wieder ins Gefecht stürzen dürfen, ist da gar nicht mal so schlimm. Uns gingen eher die furchtbar langen Ladezeiten auf den Keks.

Mega Shark vs. Rednecks

Doch als misanthropisches Meeresungeheuer legen wir uns natürlich nicht nur mit ein paar anderen Fischen an. Regelmäßig verputzen wir auch ein paar nahrhafte menschliche Fleischsäcke, die sich am Strand tummeln oder es wagen, in unserem Gewässer zu schwimmen. Die Schwimmer schnappen wir einfach aus dem Wasser, Menschen in Booten greifen wir uns, indem wir aus dem Wasser an Bord springen. Da wir kurzzeitig auch außerhalb des kühlen Nass überleben können, springen wir auch mal an Land, sorgen für ein Blutbad und hoppeln dann wieder ins Wasser. Damit kommen wir aber natürlich nicht lange ungestraft davon, denn



Die Kämpfe gegen die Jäger ziehen sich ewig in die Länge, aber dafür erhält man auch Rüstungsteile, wenn man im Niedertracht-Rang aufsteigt.


Unter Wasser dürfen wir auch nach Schildern, Kisten mit Nährstoffen oder Landmarken suchen. Ansonsten gibt es leider nicht viel zu entdecken.

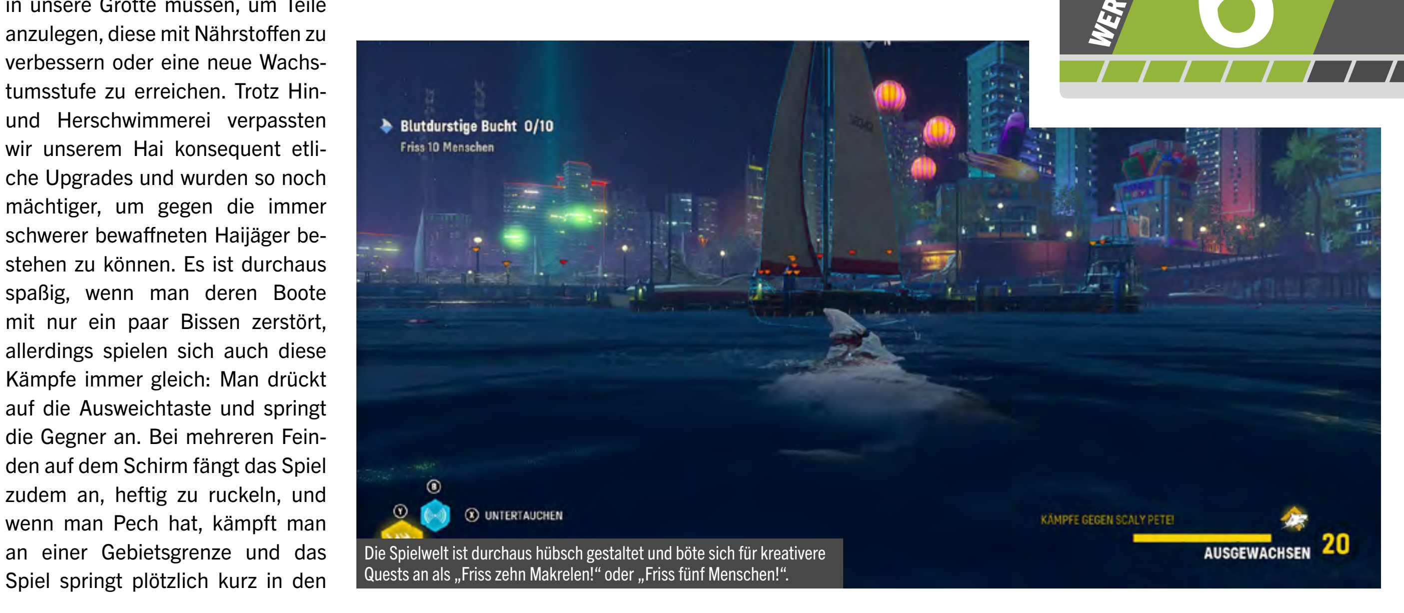


Als Baby-Hai muss man vor anderen Prädatoren noch regelmäßig Reißaus nehmen. Umso befriedigender ist es aber, später in das Gebiet zurückzukehren und die Biester dann plattzumachen.

Maneater hat eine Art Fahndungssystem. Fressen wir viele Menschen, steigt unsere Niedertracht und die Menschen schicken Haijäger auf die Suche nach uns. Denen kann man zwar recht einfach entkommen, doch der Kampf gegen die schwer bewaffneten Rednecks lohnt sich. Beim Erreichen einer neuen Niedertrachtsstufe erscheint nämlich ein besonderer Jäger. Tötet man diesen oder zerstört dessen Boot, erhält man einen Teil einer speziellen Rüstung – dies geschieht auch, wenn man einen Spitzenprädator tötet. So erhält man beispielsweise Teile für eine Knochenrüstung oder Elektro-Upgrades, mit denen sich Kopf, Zähne, Körper, Flossen und Schwanz ausstatten lassen. Als knochiger Hai wird man widerstandsfähiger und kann Boote einfacher zerbeißen. Mit den Elektro-Upgrades hingegen kann man schneller ausweichen und elektrisiert Gegner mit einem Biss. Nervig ist allerdings, dass wir stets zurück in unsere Grotte müssen, um Teile anzulegen, diese mit Nährstoffen zu verbessern oder eine neue Wachstumsstufe zu erreichen. Trotz Hin- und Herschwimmerei verpassten wir unserem Hai konsequent etliche Upgrades und wurden so noch mächtiger, um gegen die immer schwerer bewaffneten Haijäger bestehen zu können. Es ist durchaus spaßig, wenn man deren Boote mit nur ein paar Bissen zerstört, allerdings spielen sich auch diese Kämpfe immer gleich: Man drückt auf die Ausweichtaste und springt die Gegner an. Bei mehreren Feinden auf dem Schirm fängt das Spiel zudem an, heftig zu ruckeln, und wenn man Pech hat, kämpft man an einer Gebietsgrenze und das Spiel springt plötzlich kurz in den Ladebildschirm. Ja, auch hier trüben repetitives Gamedesign und Technik das Spielspaßgewässer.

Schöne feuchte Welt

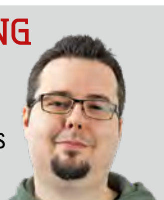
Maneater hat einige technische Probleme, die einem schon mal die Laune verhageln: In Kämpfen ruckelt es, die Kamera spinnt teilweise herum, die Steuerung ist oftmals fummelig, Texturen laden manchmal erst sehr spät nach, die Ladezeiten sind lang und zweimal stürzte uns das Spiel auch einfach ab. Hier muss man sich fragen, ob sich die Entwickler mit der Open World übernommen haben oder ob sie einfach noch etwas Zeit für den Feinschliff benötigt hätten. Dennoch ist nicht alles schlecht, denn obwohl Maneater natürlich nicht mit der Optik aktueller Triple-A-Spiele mithalten kann, ist der Titel durchaus hübsch anzuschauen. Unser Hai schaut cool und gefährlich aus, die anderen Prädatoren sind hübsch gestaltet und Splatter-Freunde erfreuen sich an herumfliegenden Gliedmaßen und rot gefärbtem Wasser. Die sieben Gebiete sind auch wunderbar abwechslungsreich. Wir schwimmen durch den Sumpf, entlang am Stadtstrand, in den Kanälen eines Ferien-Resorts, in einem Wasserpark und sogar in den Tiefen des Golfs. Die Bereiche unterscheiden sich optisch deutlich voneinander und glänzen mit hübschen Lichteffekten. Die Spielwelt ist genauso vielversprechend wie die Prämisse des Spiels, wodurch es fast noch enttäuschender ist, dass den Entwicklern so wenig dafür einfiel. Maneater ist ganz bestimmt kein schlechtes Spiel. Es leidet zwar unter dem unkreativen, immer gleichen Spielablauf, zwischendurch macht der Titel für eine kurze Zeit aber doch echt Laune, wenn man den etwas lahmen Anfang überstanden hat. Die technischen Macken ziehen den Titel jedoch in tiefere Wertungsgewässer. ❑



Die Spielwelt ist durchaus hübsch gestaltet und böte sich für kreativere Quests an als „Friss zehn Makrelen!“ oder „Friss fünf Menschen!“.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Grandiose Prämisse, aber spielerisch fehlt es klar an Abwechslung.“

Ich mag Maneater. Als großer B-Movie-Fan hab ich natürlich viel Spaß daran, einen blutrünstigen Hai durch eine trashige, sich selbst nicht ernst nehmende Geschichte zu steuern und für jede Menge Chaos zu sorgen. Ja, Tripwire hätte aus dieser Prämisse noch viel mehr machen können und lässt haufenweise Potenzial liegen, aber als Schlock-Fest für zwischendurch taugt der Titel trotzdem. Das repetitive Spieldesign ging mir zwar teilweise auf den Senkel, aber da hätte ich noch ein Auge zudrücken und eine 7 zücken können. Dafür sind die technischen Macken jedoch zu ausgeprägt und nerven selbst bei kürzeren Zock-Sessions. Wer die Sharknado-Teile oder sonstige Haifisch-Schlockbuster mag, muss Maneater nicht unbedingt von seiner Wunschliste streichen, sollte jedoch über einige Mängel hinwegsehen können und auf jeden Fall noch ein paar Patches abwarten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Charmante Präsentation
- ➕ Optisch abwechslungsreiche, hübsche Gebiete
- ➕ Schön trockener Humor
- ➕ Netter Splatter
- ➕ Spürbare Verbesserung durch Level-ups und Upgrades
- ➕ Man spielt einen Hai!
- ➖ Viele lange Ladezeiten
- ➖ Spät nachladende Texturen
- ➖ Hakelige Steuerung, gerade beim Anvisieren
- ➖ Ruckelnde Cutscenes
- ➖ In Kämpfen teils starke Framedrops
- ➖ Schlechtes Checkpoint-System
- ➖ Keine Lock-on-Funktion in Kämpfen
- ➖ Teils herumspinnende Kamera
- ➖ Repetitive, unkreative Quests
- ➖ Kämpfe spielen sich immer gleich

WERTUNG 6

Genre: Simulation
Entwickler: Saber Interactive
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 28. April 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 0 Jahren

Snowrunner

Snowrunner zeigt, wie eine Offroad-Trucker-Simulation mit Lieferservice-Elementen zu einer Zen-ähnlichen inneren Ruhe verhelfen kann.

Von: Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

Man stelle sich einmal folgende Ausblicke vor: die tiefen Wälder Michigans, verschneite Berge in Alaska oder die offenen Weiten der russischen Tundra. All das gibt es in der offenen Sandbox von Snowrunner zu erkunden. Der einzige (vermeintliche) Haken: Die Fortbewegung findet nicht etwa in Gestalt eines agil umhertanzenden Assassinen statt, sondern aus dem Führerhaus von panzerähnlichen Trucks und Sattelschleppern heraus. Für Spieler, die wenig mit Fahrzeugsimulationen (etwa Dirt Rally 2.0) jeglicher Art anfangen können, klingt die Prämisse des Spiels möglicherweise abschreckend. Nach den ersten Minuten stellt sich aber heraus, dass diese Sorge unbegründet ist, wenngleich man auch nicht geschont wird. Nach dem kniffligen Einstieg wird man als Spieler sofort von der atemberaubenden Spielwelt, der herausfordernden Physik-Engine und der ruhigen Atmosphäre in den Bann gezogen. Im Vergleich zum Vorgänger Spintires: Mudrunner aus dem Jahr 2017, legen die Entwickler von Saber Interactive beim aktuellen Ableger noch einige Schippen drauf. Die Karte ist viermal größer als in Mudrunner, die Anzahl der Fahrzeuge wurde verdoppelt, die Individualisierungsmöglichkeiten wurden aufgestockt und das Missionsdesign erweitert. Die Aufträge beinhalten in Snowrunner nicht nur die Beförderung von Holz wie im Vorgänger, sondern sind nun durch Liefer- und Bergungsmissionen ergänzt worden. Das Prinzip der Offroad-Simulation ist aber erhalten geblieben.



Der Aufstieg des ersten Schlammhügels belohnt die Spieler mit einer großartigen Aussicht, welche die Offenheit der Spielwelt gut deutlich macht.

Infrastruktur? Fehlanzeige!

Wenn man über zehn Minuten krampfhaft versucht, aus dem Tutorial eines Spiels zu kommen,



Die Welt von Snowrunner ist divers und schön anzusehen. Hier geht es mit einem der detaillierten Fahrzeuge über die rutschigen Straßen Alaskas.

dann wäre der Frustfaktor normalerweise wohl so hoch, dass man gerne den Controller wutentbrannt in die Ecke schleudern würde. Bereits die erste schlammbedeckte Steigung stellt eine wahre Herausforderung für den unwissenden Spieler in seiner Karre dar. Genau das ist aber die Idee hinter dem Spielprinzip von Snowrunner, die von Saber Interactive auch mit „Conquer the Wilderness“, also bezwinge die Wildnis, betitelt wird, und daraus zieht es seinen Reiz. Gut befahrbare Straßen sind in Snowrunner genauso rar wie kompetente Teammates in einem Online-Spiel. Straßen und Brücken gibt es, sie werden aber teilweise erst mit fortschreitendem Verlauf freigeschaltet. Den Großteil des zu überwindbaren Terrains machen somit schlammbedeckte Wege, reißende Flüsse, vereiste Seen und dichte Wälder aus. Durch die aufwendige Physik-Engine gestaltet sich das Passieren des realistisch simulierten Terrains äußerst fordernd. Die Licht- und Partikeleffekte sowie das gute Sounddesign der Fahrzeuge sorgen nebenbei beim Befahren des Schlamms, Schnees und der Flüsse für ein grafisch und akustisch ausgezeichnetes Gefühl. Der steigende Schwierigkeitsgrad während der Missionen sorgt zusätzlich für die richtige Portion an Langzeitmotivation.

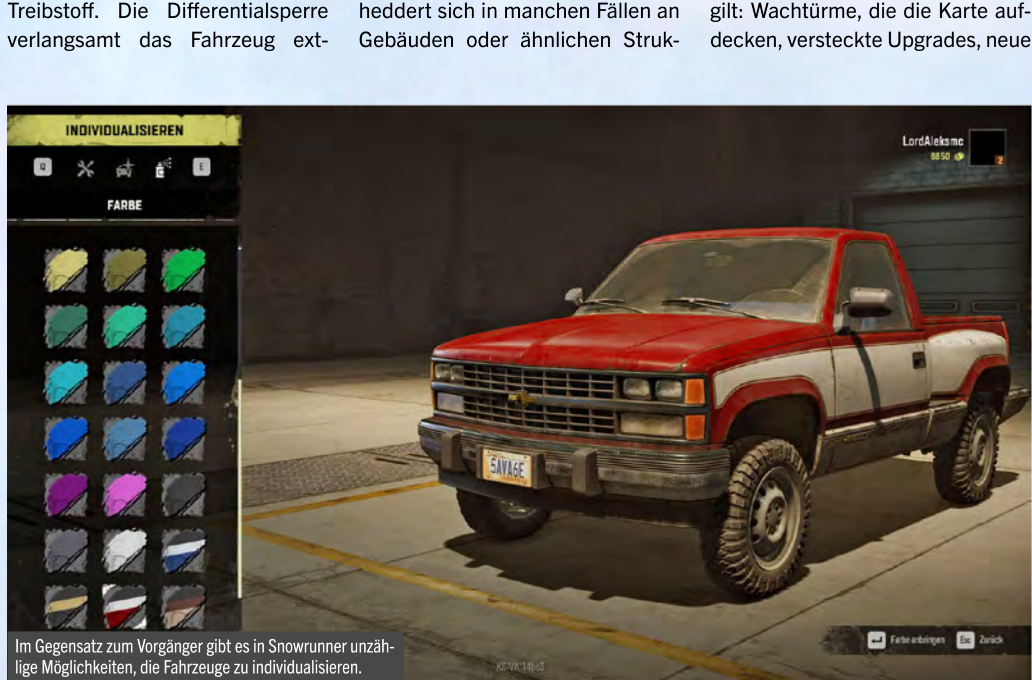
Die Winde, dein Freund und Helfer

Eine der wichtigsten Tugenden, die es beim Umgang mit den verschiedenen Trucks zu beachten gibt, lautet: Geduld! Die Missionen gestalten sich relativ zeitintensiv und so kann es sein, dass manche Lieferaufträge bis zu 30 Minuten eurer Zeit beanspruchen werden. Je nach Fahrzeugtyp variieren Geschwindigkeit und Versatilität – ein Pick-up ist zum Beispiel schneller unterwegs und kann im Gegensatz zu seinen großen Kollegen auch Steigungen hinauffahren. Jedoch fehlt den kleineren Fahrzeugen dann im Ausgleich die nötige Traglast, um manche Aufträge zu bewältigen.

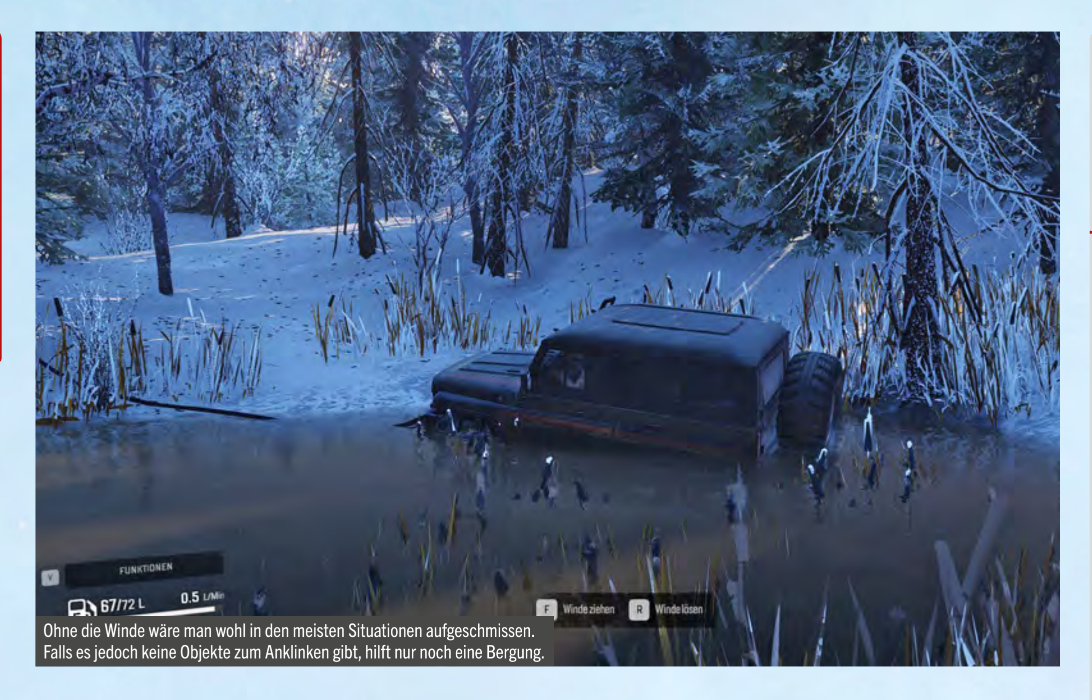
Neben dem regelmäßigen Wechsel der Fahrzeuge aus dem immer größer werdenden Fuhrpark ist auch der richtige Einsatz der verschiedenen Funktionen enorm wichtig. So müssen die Spieler auf viele Indikatoren achten, die zunächst etwas überwältigend wirken können, etwa Treibstoff und den Zustand von Getriebe, Winde und Reifen. Ein Allradantrieb ermöglicht es zum Beispiel, einfacher bergauf zu fahren, verbraucht aber dafür umso mehr Treibstoff. Die Differentialsperre verlangsamt das Fahrzeug extrem, erhöht dafür aber die Zugkraft. Die größte Lebensretterin im Spiel ist die Winde. Mit dieser können sich die Spieler aus jedem noch so großen Schlam(m)assel mithilfe ihrer Zugkraft und durch wohlüberlegtes Gegensteuern herausmanövrieren. Per Knopfdruck heftet sich die Winde automatisch an die nächstgelegene Oberfläche. Sollte selbst das nicht helfen, gibt es immer noch die Funktion zur Bergung. Dabei wird das Fahrzeug an den Anfangspunkt des jeweiligen Gebiets zurückgesetzt. Doch Vorsicht, dabei geht die getragene Fracht verloren! An der Steuerung der Fahrzeuge gibt es im Gesamtbild kaum etwas zu bemängeln. Sie fühlt sich sperrig an, trägt aber im Rahmen der Spielidee zur besonderen Erfahrung bei. Hin und wieder kann es aber zu Problemen mit der Kamera kommen. Diese verheddert sich in manchen Fällen an Gebäuden oder ähnlichen Strukturen. Größere Glitches sind uns während des Testens nicht aufgefallen, manchmal kam es aber vor, dass manche Bergungsaktionen nur ein großes Fragezeichen über unserem Kopf zurückließen.

Hat hier irgendjemand 20 Stahlbalken bestellt?

Die Rolle, die man als Trucker in der Welt von Snowrunner übernimmt, entspricht der eines übermotivierten DHL-Fahrers: Flugzeuge existieren offenbar nicht, daher liegt es an euch, Wind und Wetter trotzend, wichtige Lieferungen durchzuführen. Den Hauptkern bilden dabei sogenannte Aufträge und Aufgaben. Die Aufträge sind die Hauptmissionen. So beliefert man zum Beispiel diverse Baustellen mit Ressourcen oder führt Bergungsmissionen durch. Aufgaben stellen Nebenquests dar – in kleineren Missionen beliefert man diverse Außenposten. Beide Missionsarten belohnen die Spieler mit Erfahrungspunkten und Geld, die notwendig sind, um neue Fahrzeuge und Verbesserungen zu kaufen. Mit Abschluss der Aufträge wird zudem die Infrastruktur der Welt ausgebaut, um so neue Bereiche der Weltkarte freizuschalten. Apropos Welt, in Snowrunner gibt es so einiges zu entdecken. Die drei übergeordneten Gebiete Michigan, Alaska und die russische Halbinsel Taimyr (mit jeweils vier Gebietskarten in Michigan und Alaska und drei in Russland) haben enorm viel Raum und Aktivitäten zu bieten. Wie die meisten Open-World Spiele leidet aber auch Snowrunner unter einer ganzen Menge an Map-Markern, die es abzuklappern gilt: Wachtürme, die die Karte aufdecken, versteckte Upgrades, neue



Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es in Snowrunner unzählige Möglichkeiten, die Fahrzeuge zu individualisieren.



Ohne die Winde wäre man wohl in den meisten Situationen aufgeschmissen. Falls es jedoch keine Objekte zum Anklinken gibt, hilft nur noch eine Bergung.

Fahrzeuge und Werkstätten, die als Hauptzentralen fungieren. Was das Kartendesign angeht, erfindet Snowrunner das Rad eindeutig nicht neu. Die typischen Standardaufgaben erwecken den Eindruck, dass das Spiel schnell in eine repetitive Schiene rutschen würde. Das Erkunden macht aufgrund der Herausforderung durch die realistisch berechnete Physik jedoch eine Menge Spaß. So kann es sein, dass man sich, ohne es zu merken, für mehrere Stunden in der atmosphärischen Spielwelt verliert und einfach entspannt mit einem Pick-up-Truck durch die abwechslungsreichen Gebiete tuckert. Die Welt kann entweder alleine oder online mit bis zu drei anderen Truckern befahren werden. Teilnehmer werden schnell gefunden, der Fortschritt richtet sich dabei immer nach dem Host-Spieler. Die Aufträge können dann gemeinsam in Angriff genommen werden, was den Schwierigkeitsgrad deutlich senkt. Das einzig Schwierige daran: Mit zufälligen Spielern gestaltet sich die Kommunikation etwas kompliziert, sodass es mitunter zu Komplikationen in der Missionsausführung kommen kann.

Pimp my Ride

Was wäre ein Spiel mit Fahrzeugen ohne Individualisierungsoptionen? Mit über 40 Fahrzeugen weiß der Fuhrpark von Snowrunner zu überzeugen: Mit dabei sind unter anderem Exemplare bekannter Marken wie CAT, Chevrolet, Pacific und International. In den Werkstätten der Spielwelt, die auch als Schnellreise-Hubs dienen, können die meisten Fahrzeuge erworben werden. Dort lassen sie sich auch anpassen. Eine große Auswahl an Reifen, Motoren und Getrieben (die aktiv die Werte der Fahrzeuge verbessern), optische Goodies wie Lackierungen und Accessoires sowie Upgrades wie etwa Schneeketten und Ansaugschnorchel lassen das Tuner-Herz höherschlagen. Upgrades und neue Fahrzeuge werden aber auch dringend benötigt, um die immer kniffliger werdenden Aufträge zu bestehen. Grafisch sieht nicht nur die Welt gut aus, sondern auch die Fahrzeuge selbst. Man merkt in jeder Spielminute, dass Saber Interactive sehr viel Zeit und Arbeit investiert hat, um eine glaubhafte, detailreiche Welt zu gestalten. Abgesehen von den etwas steifen Animationen des Fahrers sehen die Führerkabinen aus der Frontscheiben-Ansicht auch sehr realitätsnah aus. Was bleibt abschließend über Snowrunner zu sagen? Der Titel weiß durch sein forderndes, aber faires Gameplay und die tolle Grafik zu überzeugen. Die Physik von Schlamm, Schnee und Wasser fühlt sich realistisch an und sorgt für eine außergewöhnliche Spielerfahrung. Snowrunner hebt sich positiv vom auch schon guten Vorgänger ab. Zusätzlicher Content, wie etwa neue Karten, Aufträge und Fahrzeuge, wird in Zukunft im Rahmen eines Season Passes hinzugefügt. Somit sollte der einsame Trucker-Simulator auch in Zukunft nicht langweilig werden. ❑

MEINE MEINUNG

Aleksandar Mitrevski



„Ich glaube, ich muss den Lkw-Führerschein nachholen."

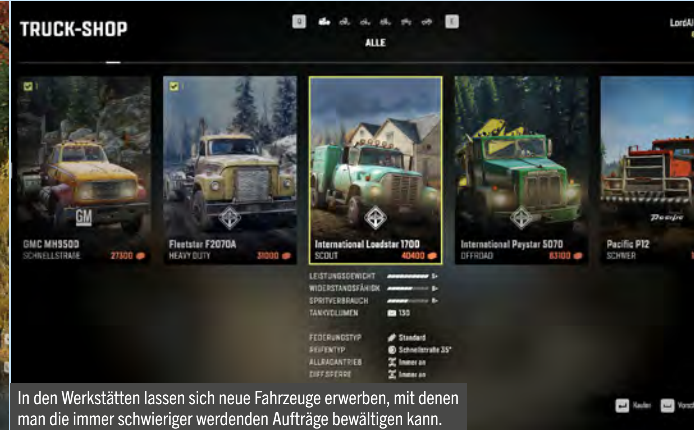
Die Worte von Evgeniy Sorokin, dem Lead Producer bei Saber Interactive, beschreiben die Kernidee von Snowrunner wohl am besten: „Langsam ist sicher – und sicher ist schnell". Geduld ist eine der wichtigsten Eigenschaften, die man für diesen Offroad-Liefer-Simulator aufbringen muss, da es sonst schnell zu Frustmomenten kommt. Wer sich aber davon nicht abschrecken lässt, den erwartet eine sehr abwechslungsreiche und beruhigend-motivierende Erfahrung, die es schafft, auch absolute Genre-Neulinge dank ihrer kreativen Idee abzuholen. Fans des Vorgängers und Simulations-Enthusiasten können sowieso getrost zuschlagen. Die minimalen Mängel trüben das Gesamterlebnis dabei nur geringfügig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Atmosphäre mit beruhigendem Soundtrack
- ➕ Motivierender Schwierigkeitsgrad
- ➕ Offene, frei erkundbare Welt von Beginn an
- ➕ Schöne Grafik und detaillierte Physik
- ➕ Innovative Steuerung
- ➕ Große Langzeitmotivation
- ➕ Umfangreicher, detaillierter Fuhrpark mit vielen lizenzierten Fahrzeugen
- ➕ Zahlreiche Individualisierungsoptionen
- ➕ Netter Mehrspieler-Modus
- ➖ Die erforderliche Geduld ist nicht jedermanns Sache
- ➖ Teilweise frustrierend schwer
- ➖ Kamera hin und wieder mit Aussetzern
- ➖ Bezüglich des Mapdesigns keine wirklichen Innovationen




Größere Trucks eignen sich speziell zum Transport von Ressourcen, die dringend für den Ausbau der Regionen benötigt werden. Für Offroad-Abenteuer taugen sie hingegen weniger.



In den Werkstätten lassen sich neue Fahrzeuge erwerben, mit denen man die immer schwieriger werdenden Aufträge bewältigen kann.

Genre: Action
Entwickler: 2K Czech/Hangar 13
Hersteller: 2K Games
Termin: 19. Mai 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 18 Jahren

Mafia 2: Definitive Edition

Zehn Jahre nach dem ursprünglichen Release erhält das Gangster-Drama ein Remaster. Wir überprüfen, ob die Neuauflage ein Angebot ist, das man nicht ablehnen kann.

Von: Christian Dörre

Überraschung, Überraschung! Gerade erst wurde die Mafia Trilogy von 2K vorgestellt, schon ist das erste Produkt der Reihe erhältlich. Gleichzeitig mit der Ankündigung erschien nämlich die Mafia 2: Definitive Edition. Also ein Remaster des vor knapp zehn Jahren erschienenen zweiten Teils, welches alle drei damals veröffentlichten Story-DLCs enthält. Wir durften bereits eine Woche früher in das nun aufgehübschte Empire Bay zurückkehren und können euch deshalb direkt verraten, ob das spielbare Gangster-Drama auch heute noch überzeugt.

Kriminell gute Inszenierung

Die Definitive Edition ändert natürlich nichts an Story, Schauplatz oder Charakteren. Wie schon vor zehn Jahren schlüpfen wir in die Haut des jungen Kriminellen Vito Scaletta, der gemeinsam mit seinem besten Freund Joe Barbaro langsam in den Rängen der Mafia aufsteigt. Dabei feiern sie viele kriminelle Erfolge, erleben Rückschläge, treffen Förderer, aber auch Gangster, die nur auf eine Gelegenheit warten, den beiden Jungspunden ein Messer in den Rücken zu rammen.



Empire Bay ist hübsch gestaltet und durchaus abwechslungsreich, leider ist die Stadt aber auch nur Kulisse und bietet keinerlei Nebenbeschäftigungen.

Die Geschichte spielt in den 40er- und 50er-Jahren in Empire Bay, einer fiktiven Großstadt, die sehr an New York und Chicago erinnert. Das Flair der Ära zwischen Weltkrieg und wirtschaftlichem Aufschwung wird hervorragend eingefangen und mit passender Musik untermalt. Die Story selbst nutzt natürlich viele aus Film und Literatur bekannte Mafia-Klischees, verwendet diese aber durchaus gekonnt. Da auch die Figuren toll geschrieben wurden, eigene Motivationen haben, im Spielverlauf aber auch an sich selbst und ihrer Arbeit zweifeln, entsteht eine authentische Mafia-Atmosphäre. Auch noch zehn Jahre nach Release saßen wir gespannt vorm Bildschirm, wenn Vito mal wieder in Schwierigkeiten geriet, oder lehnten uns grinsend zurück, wenn sich die toll vertonten Gangster mal wieder hemmungslos beschimpften.

Gameplay mit Altlasten

An Inszenierung und Erzählung gibt es also weiterhin nichts auszusetzen, doch das Gameplay von Mafia 2 konnte schon zum ursprünglichen Release nicht komplett überzeugen



Auch heutzutage besticht Mafia 2 durch eine hervorragende Atmosphäre, die Fans von Gangster-Filmen direkt in ihren Bann zieht.

und die Mängel des Spiels fallen heutzutage natürlich noch deutlicher auf. Die KI von NPCs ist immer noch ziemlich blöde, die Steuerung ist manchmal etwas hakelig, man kann nicht frei speichern und Empire Bay ist zwar richtig groß und frei erkundbar, aber trotzdem nicht mehr als eine Kulisse. Es gibt neben den Hauptmissionen eigentlich keine Beschäftigungsmöglichkeiten, da keine echten Nebenmissionen zu finden sind und es auch kaum Geschäfte gibt, in denen man einkaufen oder die man ausrauben kann. Zudem erwarten einen, wenn man in der Stadt unterwegs ist, auch keinerlei Zufallsereignisse wie etwa Unfälle, Verfolgungsjagden oder Schießereien zwischen rivalisierenden Gangs. Dadurch gehen einem die teils sehr langen Fahrten zwischen Auftraggeber und Missionsziel nach kurzer Zeit bereits ziemlich auf die Nerven.

Mafia 2: Definitive Edition ist trotzdem kein Spielspaß-Killer, denn wenn man über die unsinnige Open World hinwegsehen kann, erwartet einen in den Missionen selbst genau das, was man von einem Spiel mit diesem Setting erwartet. Man überfällt Geschäfte, klaut heimlich Sachen aus Regierungseinrichtungen, flüchtet vor der Polizei oder liefert sich Schießereien mit Cops und anderen Gangstern. Hinzu kommen Quests, die spielerisch zwar nicht sonderlich anspruchsvoll sind, aber richtig viel Mafia-Atmosphäre verströmen. So verkauft man beispielsweise Zigaretten von einem Laster, schmiert Streifenpolizisten oder entsorgt eine Leiche. So lahm Mafia 2 abseits der Missionen auch ist, die Aufträge selbst machen immer noch Spaß.

Die Hauptgeschichte ist in etwa zehn bis zwölf Stunden durchgespielt, doch die drei ebenfalls enthaltenen DLCs The Betrayal of Jimmy, Jimmy's Vendetta und Joe's Adventures packen noch mal einige Stunden Spielzeit drauf. Allerdings muss man auch sagen, dass die Erweiterungen kein besonders gutes Missionsdesign haben. Da zudem auch die Inszenierung bei Weitem nicht so gut ist wie im Hauptspiel, fehlt auch etwas die Motivation, sich durch die teils frustrierenden Aufträge zu schlagen.

Technisch ist die Mafia 2: Definitive Edition jedoch ein gelungenes Remaster. Klar, man merkt dem Titel sein Alter an und die immer noch sehr auffälligen Pop-Ups beim Fahren durch die Stadt sind absolut nicht mehr zeitgemäß, doch die Figurenmodelle sind nun weitaus detaillierter, die Texturen schärfer und die Performance stabiler. Hinzu kommt, dass die Farben nun viel knackiger sind als noch im Original, wodurch das Spiel an manchen Stellen sogar richtig hübsch ausschaut.

Soll man sich Mafia 2: Definitive Edition nun kaufen? Die Antwort ist ein klares Jein. Mafia 2 war schon damals hübsch, wer also noch eine Originalversion besitzt und kein Riesenfan des Spiels ist, kann auch problemlos noch die alte Fassung zocken. Besitzer der alten Steam-Version müssen ohnehin keine Kohle mehr ausgeben. Das Spiel wird in der Bibliothek automatisch auf die Definitive Edition geupdatet ohne zusätzliche Kosten. Wer den Titel jedoch damals verpasst hat, das Setting mag und über die Schwächen des Spiels hinwegsehen kann, bekommt hier klar die beste Version des atmosphärischen Gangster-Dramas. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Atmosphärischer Leckerbissen mit Macken"

Ich mochte Mafia 2 damals und ich mag auch die Definitive Edition zehn Jahre später. Die Makel des Spiels fallen heutzutage aber natürlich noch stärker auf als noch im Jahr 2010. Die Spielwelt ist hübsch, aber auch leider komplett belanglos. Alles dient nur als Kulisse. Dadurch sind auch die teils langen Fahrten zu Missionszielen stinklangweilig. Doch wer hier durchhält, wird immer noch mit einer toll erzählten, atmosphärischen Gangster-Story belohnt, die durchgängig mit interessanten Charakteren glänzt. Als großer Fan von Mafia-Filmen holt mich der Titel also immer noch ab und dank der technischen Überarbeitung sieht das zehn Jahre alte Spiel immer noch ordentlich aus. Wer die Geschichte von Vita Scaletta damals verpasst hat und über die genannten Schwächen hinwegsehen kann, sollte dem Ganoven-Drama jetzt eine Chance geben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle, authentische Mafia-Atmosphäre
- ➕ Spannende Story
- ➕ Gut geschriebene Charaktere, die ihre eigenen Taten reflektieren
- ➕ Genialer Soundtrack, der die 40er- und 50er-Jahre grandios einfängt
- ➕ Sehr gute deutsche Vertonung
- ➕ Gelungenes Remaster mit hübschen Lichteffekten und verbesserten Texturen
- ➖ Auffällige Pop-ups
- ➖ Steuerung teils hakelig
- ➖ Blöde KI
- ➖ Keine Sidequests oder Nebenbeschäftigungen
- ➖ Viele teils sehr lange Fahrten zu Missionszielen, bei denen nichts passiert





Als knallharter Gangster erwarten euch natürlich auch allerlei Schießereien. Die Ballerei macht Spaß, allerdings fällt hier auch die blöde KI besonders auf.



Manche Widersacher sollen nicht liquidiert, sondern nur eingeschüchtert werden. Also nutzt der schlagfertige Vito seine Fäuste.

Pixel Art: Die Nonstop-Action glänzt mit tollem 80-Jahre-Flair und erstrahlt in fantastisch detaillierter 16-Bit-Optik. (Herstellerbild)

Huntdown

Genre: Action
Entwickler: Easy Trigger Games
Hersteller: Coffee Stain Publishing
Termin: 12. Mai 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 16 Jahren

Nicht nur für Retro-Fans: Mit kompromissloser Action, tollem 80er-Jahre-Flair und erstklassiger Pixelgrafik entpuppt sich Huntdown als waschechter Geheimtipp. **Von:** Felix Schütz

Grafikwunder vergehen, doch grandiose Pixel Art ist für Ewigkeit. Zugegeben, das Sprüchlein haben wir uns ausgedacht, aber ein bisschen Wahrheit steckt ja trotzdem drin. Denn auch wenn die Next-Gen-Konsolen vor der Tür stehen und die Unreal-Engine-5-Demo gerade erst reihenweise Kinnladen runterklappen ließ, ist eines sicher: Die Schwemme an Spielen im Pixel-Art-Grafikstil, der an die Konsolenära der frühen 90er-Jahre erinnert, wird auch in Zukunft nicht versiegen! Wenn die Spiele aber so stimmungsvoll und detailverliebt daherkommen wie Huntdown, kann uns das nur recht sein: Die 2D-Action fährt einen erstklassigen Pixel-Look im 16-Bit-Stil auf, der einfach perfekt zum arcadigen Gameplay und zum herrlich trashigen Sci-Fi-Szenario passt.

Grüße aus den 80ern

Huntdown versteht sich als Liebeserklärung an die unzähligen Krawallfilme der 1980er, euch erwarten also jede Menge Explosionen, Lärm und Pixelblut, hohle Sprüche, üble Schurken und ein stilechter Synthesizer-Soundtrack, der das Ballerfest gelungen untermalt. Die Geschichte, wenn man sie so nennen will, bietet allenfalls einen losen Rahmen. Ihr spielt einen von drei Kopfgeldjägern, die sich in einer dreckig-futuristischen Metropole ihren Lebensunterhalt verdienen, das heißt: In insgesamt 20 Levels müsst ihr es mit mehreren brutalen Straßengangs aufnehmen und am Ende stets einen knackigen Bossgegner plattmachen. Dazwischen werden zwar gelegentlich kurze Cutscenes inklusive englischer Sprachausgabe eingespielt, doch da braucht man sich nichts vorzumachen: Die Story spielt in Huntdown eindeutig die letzte Geige.

In Deckung!

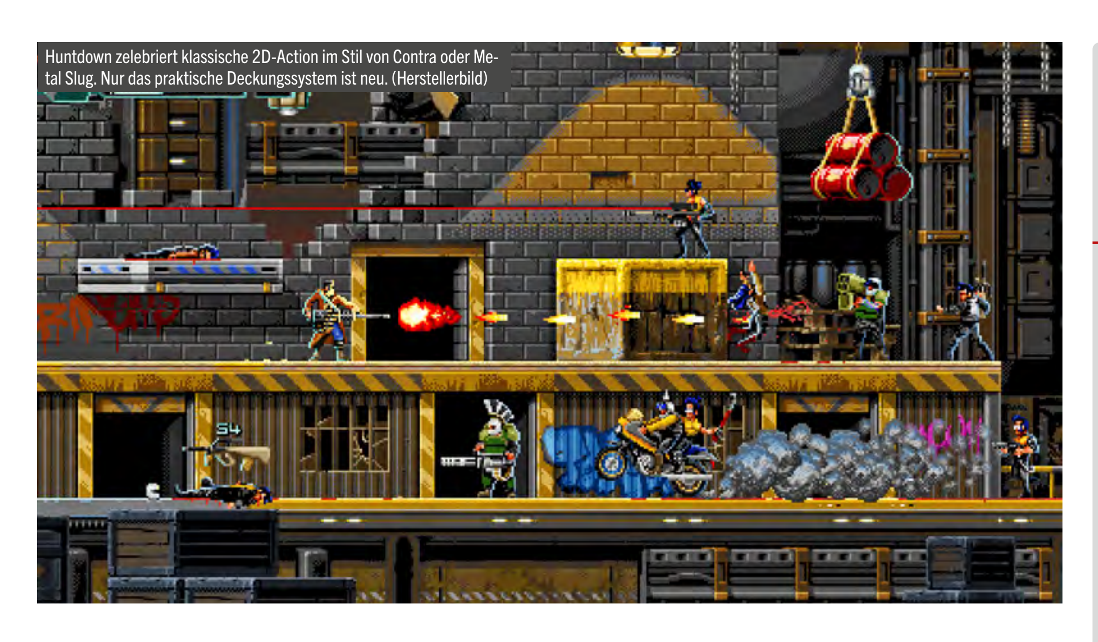
Gespielt wird entweder alleine oder zu zweit im lokalen Koop; einen Online-Modus gibt es leider nicht. Die drei Kopfgeldjäger dürft ihr zwischen den Levels beliebig durchwechseln, doch die Wahl ist ohnehin zweitrangig, da sich alle drei Helden ziemlich gleich spielen. Zwar verfügen sie über leicht unterschiedliche Standardbewaffnung, doch die Basics bleiben immer dieselben. Wer schon mal Contra, Metal Slug oder moderne Vertreter wie Blazing Chrome gespielt hat, fühlt sich schnell zu Hause: In typischer Run-and-Gun-Manier könnt ihr springen, schießen und mit einem schnellen Dash ausweichen, das geht prima von der Hand, ist aber natürlich nix Besonderes. Allerdings kommt in Huntdown auch ein praktisches Deckungssystem zum Einsatz, was im Genre ausgesprochen selten ist: Eure Spielfigur kann sich hinter Kisten zusammenkauern oder sich an bestimmten Stellen an die Wand pressen, um Treffern auszuweichen. Das sorgt zwar nicht unbedingt für mehr Tiefgang, entschleunigt die Action aber ein wenig und verleiht Huntdown ein ganz eigenes Spielgefühl.

Prall gefüllte Waffenkammer

Zusätzlich zur Standardpistole sammelt ihr unterwegs massenhaft Waffen auf. Sind die leer geballert, werft ihr sie einfach weg und schnappt euch die nächste Wumme, die meistens schon um die Ecke wartet. Es gibt mehrere



Das Spiel umfasst 20 kurze Levels. Am Ende wartet stets ein einzigartiger Bossgegner. (Herstellerbild)


Huntdown zelebriert klassische 2D-Action im Stil von Contra oder Metal Slug. Nur das praktische Deckungssystem ist neu. (Herstellerbild)

Shotguns und Maschinengewehre, außerdem Miniguns, Raketenwerfer, Energiewaffen, Wurfsterne, Granaten, Katanas und so weiter – alles in allem eine klasse Auswahl, die bis zum Schluss Laune macht! Auch das Trefferfeedback sitzt, wenn ihr die sauber animierten Pixelgegner von der Bildfläche putzt: Nach einem Feuergefecht sind an den Wänden Einschusslöcher und Blutzspritzer erkennbar, und wenn ein Straßengauner eine Rakete abbekommt, fliegen buchstäblich die Fetzen. Herrlich überdreht und wirklich nix für Kinder, aber so befriedigend!

Kurz und knackig

Die 20 Levels sind leider ziemlich kurz geraten, viele lassen sich schon in einer guten Viertelstunde durchboxen. Das ist im Genre zwar üblich, doch wir hätten uns trotzdem mehr Umfang gewünscht. Zumindest wird Huntdown aber nie langweilig, denn die Action punktet mit Abwechslung: Ihr beginnt eure Kopfgeldjagd in dreckigen Gassen, U-Bahn-Stationen und Kanalisationen, später stehen außerdem Bars, Garagen, Kasinos, Badehäuser, Baustellen, Fabriken und vieles mehr auf dem Reiseplan. Zwar gibt es keinerlei Fahrzeugsequenzen oder dergleichen, doch dafür müsst ihr einmal auf einem fahrenden Konvoi kämpfen, euch vor Hubschrauberbeschuss in Deckung bringen oder auch mal vor einem Monstertruck flüchten. Nicht nur die Levels sind schön vielfältig, auch die verschiedenen Straßengangs wechseln im Spielverlauf mehrmals durch, tauchen oft überraschend auf und rücken euch mit neuen Waffen und Tricks zu Leibe: Hat man es anfangs nur mit leicht bewaffneten Typen zu tun, kommen später auch Schlingel mit ferngesteuerten Raketen, automatischen Shotguns, Hoverboards und explodierenden Jetpacks hinzu, dadurch wird man stets gefordert.

Knifflige Bosse

Das Highlight sind aber die 20 unterschiedlichen Bossgegner, die mit viel Liebe zum Detail umgesetzt wurden. Riesige Mechs, Kampfhubschrauber, blitzschnelle Ninja-Schwestern, mutierte Eishockey-Spieler mit aufmontierter Minigun oder ein Elvis-Verschnitt, der euch mit fliegendem Motorrad und Lanze in die Mangel nimmt. Da gleicht kein Kampf dem anderen. Die meisten Bossfights beginnen noch relativ leicht, damit ihr Zeit habt, die Angriffsmuster zu lernen. Doch schon kurz darauf folgt in der Regel eine zweite Phase und die Action dreht ordentlich auf, spätestens hier sind gute Reaktionen gefragt. Überhaupt sollte man den Schwierigkeitsgrad nicht unterschätzen: Huntdown beginnt auf normaler Stufe zwar noch überraschend einfach, zieht im späteren Spielverlauf aber kräftig an – wer's bis zum Ende schafft, ohne einmal ins Gras zu beißen, darf sich auf die Schulter klopfen.

Damit aber kein Frust aufkommt, gibt's in jedem Level fair gesetzte Checkpoints, auch direkt vor jedem Bosskampf. Wer draufgeht, kann es also gleich noch mal probieren und muss nicht erst noch einen langen Levelabschnitt wiederholen. Gut gelöst!

Geringer Wiederspielwert

Bonusziele, mit denen sich die Spielzeit ein bisschen strecken ließe, sind leider rar gesät. Ihr könnt beispielsweise versuchen, einen Level abzuschließen, ohne dabei draufzugehen. Außerdem sind in jedem Level drei Koffer versteckt, die aber teilweise von Kurieren getragen werden und die bei der ersten Gelegenheit das Weite suchen. Da müsst ihr dann die Beine in die Hand nehmen und blitzschnell reagieren, sonst macht sich der Träger aus dem Staub und die Beute ist futsch. Für alle, denen Huntdown noch nicht hart genug ist, wird nach dem Durchspielen noch eine vierte, extra harte Stufe freigeschaltet, auf der dürfen sich dann auch Profis so richtig die Zähne ausbeißen.

Auf moderne Features wie Upgrade-Systeme, Roguelite-Elemente oder Levelups haben die Entwickler allerdings bewusst verzichtet, Huntdown konzentriert sich auf rein arcadigen Ballerspaß für ein bis zwei Spieler. Neue Ideen sind deshalb zwar Mangelware, doch das tut dem Spielspaß keinen Abbruch: Mit Nonstop-Action, coolem 80er-Jahre-Flair und fantastisch gepixelter 16-Bit-Optik legt das kleine Indie-Team von Easy Trigger Games ein richtig starkes Debüt hin. ❑


Ihr könnt Huntdown alleine oder zu zweit im lokalen Koop spielen. Die Wahl des Kopfgeldjägers ist nebensächlich. (Herstellerbild)

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Deftige Retro-Action in edler 16-Bit-Kulisse"

Schon klar: Ein Run-and-Gun-Spiel im Pixellook zählt nicht gerade zu den allerfrischesten Ideen, um es mal vorsichtig auszudrücken. Aber wen juckt das, wenn das Ergebnis so viel Spaß macht? Huntdown gibt gar nicht vor, mehr zu sein, als es ist: Ihr bekommt 20 Levels konzentrierte, blitzsauber umgesetzte Sidescroller-Action, tolle Kulissen, coole Waffen, blöde Sprüche, massig Bosse und stimmiges 80er-Jahre-Flair, alles verpackt in einen wirklich klasse gepixelten Retro-Stil – nicht mehr und nicht weniger! Natürlich hätte ich mir mehr Umfang, Bonusziele oder Wiederspielwert gewünscht, für 20 Euro haben da manche Spiele schon mehr geliefert. Doch das Gesamtpaket stimmt trotzdem: Wäre Huntdown in den Neunzigern für SNES oder NeoGeo erschienen, würden wir das Teil heute wahrscheinlich als Genre-Klassiker feiern. Im Jahr 2020 ist es dagegen einfach nur ein sehr gutes Actionspiel für Retro-Fans – und das reicht völlig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Detailverliebter 16-Bit-Grafikstil
- ➕ Schnörkellose Retro-Action
- ➕ Zig befriedigende Waffen
- ➕ Abwechslungsreiche Levels und Gegner
- ➕ 20 verschiedene Bosse
- ➕ Stimmungsvolle Musikuntermalung
- ➕ Nützliches Deckungssystem
- ➕ Fair gesetzte Checkpoints
- ➕ Lokaler Koopmodus
- ➖ Levels sehr kurz und schnell durchgespielt
- ➖ Helden spielen sich sehr ähnlich
- ➖ Altmodisches Spieldesign ohne eigene Ideen
- ➖ Kein Online-Koopmodus



Zig Bosse sorgen für kurze Spannungsmomente. Hier sind gute Ausrüstung und Geschick gefragt.

Fury Unleashed

Genre: 2D-Action
Entwickler: Awesome Games Studio
Hersteller: Awesome Games Studio
Termin: 8. Mai 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 16 Jahren

Alles für die Kombo! Fury Unleashed motiviert mit lupenreiner 2D-Action, die sich vor Überraschungshits wie Rogue Legacy oder Nuclear Throne verneigt.

Von: Felix Schütz

Egal ob Action, Taktik, Plattformer oder Rollenspiel, mittlerweile wurden fast alle Genres mit erstklassigen Rogue-likes bedient. Eben das macht es für kleine Studios aber auch immer schwieriger, in der Masse an Top-Titeln überhaupt noch aufzufallen. Ein Grund mehr, die Augen offen zu halten! Denn gerade in der zweiten Reihe verstecken sich massenhaft Perlen, die deutlich mehr Aufmerksamkeit verdient hätten – so wie Fury Unleashed, das uns im Test für knapp 30 Stunden motiviert hat. Wie ihm das gelungen ist? Mit einem flüssigen Mix aus knackig-präziser Sidescroller-Action und einfachen Roguelite-Elementen – also im Grunde ein Spiel, das rein gar nix Neues bietet, aber dafür einfach Spaß macht! Fury Unleashed ist über drei Jahre hinweg im Early Access gereift, seit 8. Mai steht die finale Version für PC und Konsolen zum Download bereit. Im Test prüfen wir, ob sich die Mühe gelohnt hat.

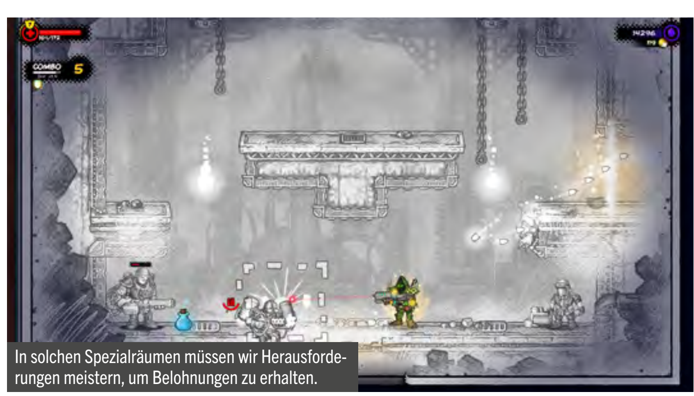
Große Vorbilder

Im Kern ist Fury Unleashed ein klassischer 2D-Action-Plattformer, der sich zwar vor Klassikern wie Contra oder Metal Slug verneigt, gleichzeitig aber auf modernes Roguelite-Design setzt; damit erinnert das Spiel auch stark an Rogue Legacy oder das gelungene 20XX. Immer wieder fühlten wir uns außerdem an das in Vergessenheit geratene Comix Zone erinnert, denn der Ansatz ist nicht unähnlich: In Fury Unleashed kämpfen wir uns durch unterschiedliche 2D-Welten, die wie Doppelseiten eines Comic-Heftes angeordnet sind. Die Story rund um einen Zeichner in einer kreativen Schaffenskrise bildet dabei zwar einen losen Rahmen, doch die meiste Zeit über merkt man davon nur wenig – das Gameplay steht eindeutig im Vordergund.

Starke Action, wenig Ideen

In den ersten drei Levels sind wir noch in einem Dschungel voller Voodoo-Priester und bissiger Totengeister unterwegs, danach geht's in eine geheime Neonazi-Basis und im dritten Kapitel landen wir in einem futuristischen Alien-Raumschiff. Mit der finalen Veröffentlichung fügten die Entwickler außerdem noch einen vierten Akt ein, der sich zwar ähnlich gut spielt wie die vorherigen Kapitel und sogar ein paar neue Regeln einführt, aber dafür optisch leider deutlich abfällt.

Jeder Abschnitt wird aus wenigen Levelbausteinen zufällig angeordnet und mit massenhaft Gegnern bevölkert, darunter auch rund 40 Mini-Bosse, die zwar anfangs für Spannungsmomente sorgen, mit der richtigen Ausrüstung aber keine ernste Bedrohung darstellen. Die Levels stecken nämlich voller zufälliger Beutekisten und Händler, wodurch wir aus einem stattlichen


In solchen Spezialräumen müssen wir Herausforderungen meistern, um Belohnungen zu erhalten.


Obwohl sich die Levelbausteine schnell wiederholen, macht das kurzweilige Geballer einfach Laune.



Waffen können unterschiedliche Eigenschaften haben. Dieser Laser feuert drei schwächere Strahlen ab anstelle von einem.

Arsenal wählen dürfen! Maschinenpistolen, Shotguns, Raketenwerfer, Plasmawummen, Lasergewehre, Elektroschocker, Sägeblattwerfer und vieles mehr sind im Angebot. Den Großteil davon muss man allerdings erst freispielen, das sorgt für Motivation.

Hinzu kommen noch ein paar Nahkampfwaffen, außerdem seid ihr in der Lage, Gegner mit einer Stampfattacke von oben zu erledigen oder Granaten zu schleudern. Spezialfähigkeiten sind ebenfalls an Bord, beispielsweise die Möglichkeit, ein automatisches Geschütz aufzustellen oder Gegner auf einen Schlag einzufrieren. Außerdem können wir Körperpanzer, Helme, Handschuhe und Stiefel finden, die nützliche passive Boni und Rüstungspunkte liefern. Das Zeug ist zwar sehr nützlich, allerdings sollte man hier keinesfalls den Tiefgang eines Diablo erwarten, denn die Auswahl an Beutestücken ist leider sehr begrenzt. Auch gibt es keine negativen passiven Eigenschaften, Mutationen oder verrückte Sondereffekte, die einen Run wirklich einzigartig machen würden. Motivierende Relikte wie in Slay the Spire, Undermine oder Rogue Stormers fehlen ebenso wie Synergieeffekte, die in Binding of Isaac für jede Menge Abwechslung sorgten. Als reines Rogue-lite muss sich Fury Unleashed daher klar hinter der Konkurrenz einreihen.

Kombo ist King!

Die Entwickler rücken dafür die direkte Action in den Vordergrund, und das ist auch gut so: Der klasse spielbare Mix aus Springen, Ballern und Ausweichen zwingt zwar nie zum Nachdenken, macht aber gerade durch seine unkomplizierte Art einfach Spaß, egal ob alleine oder zu zweit im lokalen Koop. Ideal für eine Runde zwischendurch! Auch das Kombo-System sorgt für angenehmen Nervenkitzel: Hat man erst mal mehrere Kills aneinandergereiht und dabei keinen Treffer kassiert, besteht die Chance, dass besiegte Gegner kostbare Lebenspunkte hinterlassen. Klettert der Kombo-Zähler noch weiter, steigert sich euer Schaden und ihr erhaltet sogar Schildpunkte, die einen Feindtreffer komplett abwehren können. Extrem nützlich! Der Kombo-Zähler verfällt allerdings nach einigen Sekunden, darum müsst ihr stets in Bewegung bleiben und von einem Gegner zum nächsten flitzen, damit die Action nicht zu lange unterbrochen wird. Praktisch: Um Laufwege zu sparen, dürft ihr auch ein Schnellreisesystem nutzen und so blitzschnell zum nächsten Levelabschnitt springen, dadurch bleibt eure Kombo intakt und es kommt nie Leerlauf auf. Weil der Zähler selbst beim Laden zwischen zwei Levels nicht verloren geht, besteht theoretisch die Möglichkeit, das komplette Spiel in einer einzigen riesigen Kombo abzuschließen!

Dauerhafte Upgrades

Passend zum Comic-Thema erhaltet ihr für besiegte Gegner keine Erfahrungspunkte, sondern kostbare Tinte, mit der ihr nach eurem Bildschirmtod neue Levelstufen freischaltet und Upgrade-Punkte verdient. Letztere dürft ihr dann zwischen den Runs in einem kleinen Talentbaum verprassen, in dem ihr ähnlich wie in Rogue Legacy dauerhafte Verbesserungen freischaltet, die euch das Leben deutlich leichter machen. Verbesserte kritische Trefferchance, zusätzliche Granaten, mehr Lebenspunkte, Kombo-Schilde und vieles mehr sind im Angebot – zwar alles andere als originell, aber zumindest sehr nützlich.

Egal ob Upgrades, Waffen oder Kombo-System: Fury Unleashed tischt uns simple Freuden auf, die aber im Zusammenspiel gut funktionieren. Bringt man dann noch etwas Übung mit und lernt, den Feindangriffen geschickt auszuweichen, entsteht ein wunderbarer Spielfluss. Hat man anfangs noch Schwierigkeiten, nur über den ersten Boss hinauszukommen, mäht man sich einige Stunden später lässig durch die Gegnermassen und schickt einen Boss nach dem anderen auf die Matte. Beim Spielen fühlten wir uns zeitweise sogar an das beliebte Nuclear Throne erinnert, das ähnlich kurzweiligen Ballerspaß bietet und sich perfekt als kompakter Action-Snack für zwischendurch eignet. Fury Unleashed ist also kein Dauerbrenner wie Dead Cells, Enter the Gungeon oder Binding of Isaac, will es auch gar nicht sein – dafür ist der Umfang zu überschaubar und der Anspruch zu gering. Genau damit könnte es aber bei vielen Spielern punkten, denen manche Rogue-likes zu hardcore oder auch schlichtweg zu zeitraubend sind. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



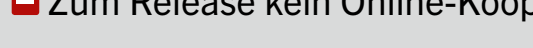
„Nix erwartet, viel bekommen!“

Obwohl ich wirklich kein Experte in dem Sektor bin, gab es in den letzten Jahren immer wieder ein paar Rogue-likes, die bei mir den richtigen Nerv trafen. Fury Unleashed ist definitiv so ein Fall. Nach nur ein paar Runden machte es Klick und ich konnte nicht mehr aufhören! Man ist ständig versucht, die Kombo nicht kaputtzumachen und den Zähler oben zu halten – ein Glück, dass die Steuerung und das unkomplizierte Spieldesign hier gute Dienste leisten und dafür sorgen, dass die Action immer schön im Fluss bleibt. Auch der simple Talentbaum sorgt ähnlich wie in Rogue Legacy für Motivation, da ich so mit jedem Run stärker werde. Zwar nutzt sich das Ganze nach einer Weile doch merklich ab, sodass Fury Unleashed sicher kein Dauerbrenner wie Dead Cells oder Binding of Isaac werden dürfte, doch gerade wenn man die Action in Häppchen genießt, wird man trotzdem für eine ganze Weile gut unterhalten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Präzise, flüssige 2D-Action
- ➕ Gelungene Rogue-lite-Elemente
- ➕ Motivierende Kombo-Mechanik
- ➕ Coole Waffen
- ➕ Schöner Comic-Grafikstil
- ➕ Simples, nützliches Upgradesystem
- ➕ Viele Bossgegner
- ➕ Praktische Schnellreise
- ➕ Lokaler Koop-Modus
- ➖ Leveldesign wird schnell eintönig
- ➖ Ausrüstung bietet kaum Abwechslung
- ➖ Nur vier unterschiedliche Settings
- ➖ Dünner Story-Rahmen macht nicht genug aus der Comic-Metaebene
- ➖ Musik wiederholt sich schnell und kann nerven
- ➖ Wenig Zusatzwaffen und Spezialkräfte
- ➖ Keinerlei Synergien oder abgefahrene Zufallseigenschaften
- ➖ Zum Release kein Online-Koop







Mit gesammeltem Gold dürft ihr euch beim Händler mit neuer Ausrüstung eindecken.



Zwischen den Runs geben wir Upgrade-Punkte in diesem kleinen Talentbaum aus.



Genre: Action
Entwickler: Volition
Hersteller: Deep Silver
Termin: 22. Mai 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 18 Jahren

Saints Row: The Third Remastered

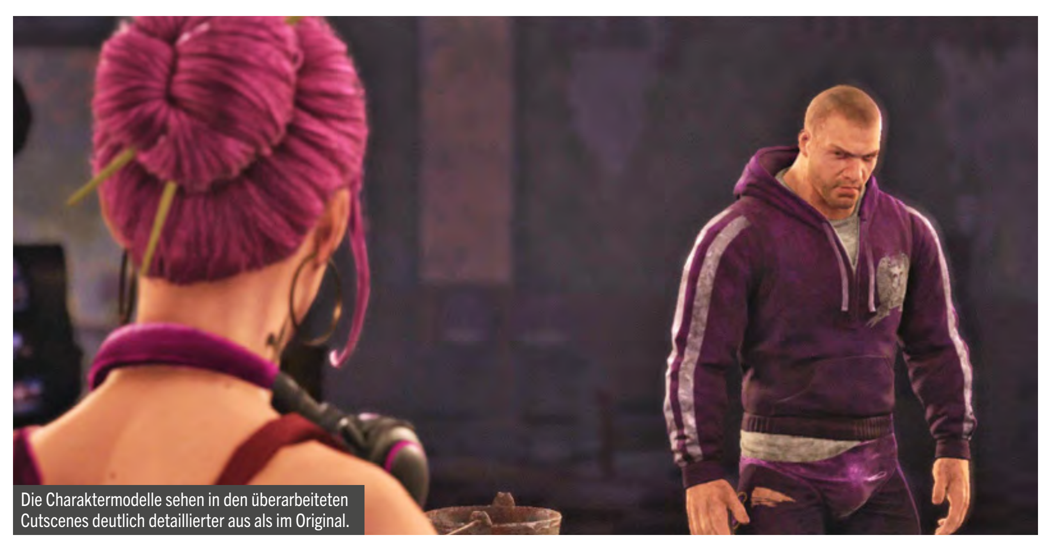
Von: Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

Wie gut hat sich das durchgeknallte Abenteuer gehalten? Reichen die Anpassungen, um es auch zehn Jahre nach dem ursprünglichen Release noch empfehlenswert zu machen?

Im Jahre 2011 war die Welt noch ein besserer Ort: keine Virus-Pandemien, keine Fake-News-Kampagnen und auch eine neue Wirtschaftskrise schien nach der gerade erst überstandenen noch in weiter Ferne zu liegen. Für die Videospielbranche war es auch kein schlechtes Jahr. Game-Releases wie Skyrim und Dark Souls sorgten für eine nachhaltige Veränderung der Videospiel-Landschaft. Während Skyrim viele Entwickler dazu inspirierte, die Welt mit Open-World-Games zu fluten, rief Dark Souls mit den Soulsborne-Spielen sogar ein neues Genre, das heutzutage mehr als Genug Ableger hat, ins Leben.

Team-Effort

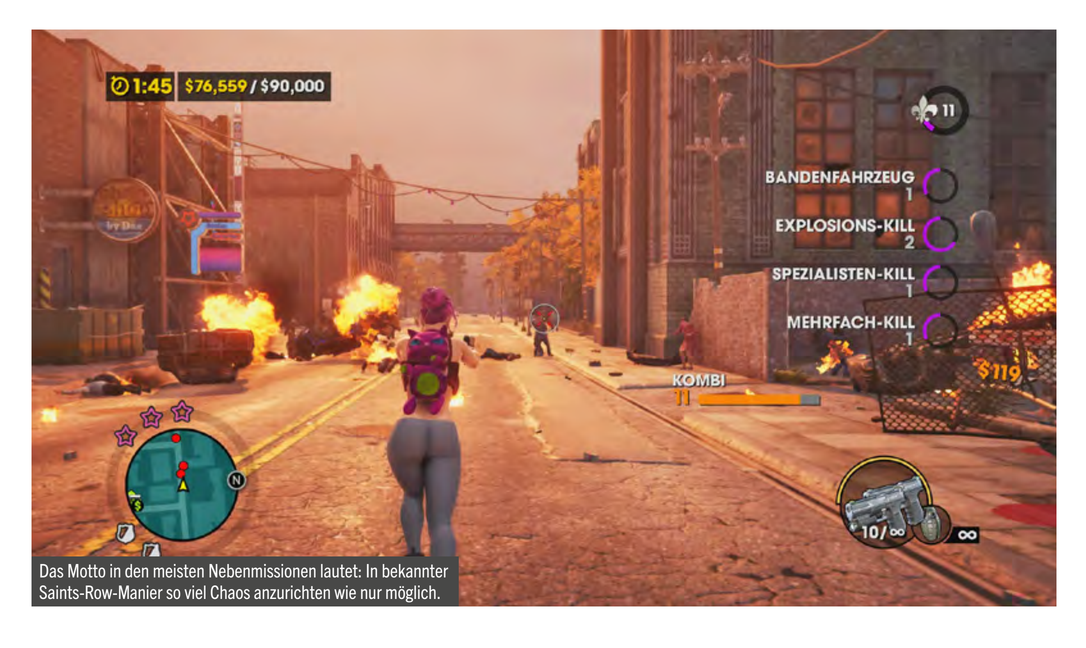
Trotzdem oder gerade deswegen konnte sich Saints Row: The Third zum Hit entwickeln. Der einzigartige Stil, der derbe Humor und die abgedrehten Waffen und Fahrzeuge reichten aus, um die Action von anderen Open-World-Titeln abzuheben. Wie kann es denn auch anders sein in einem Spiel, das die Möglichkeit bietet, als Hotdog verkleidet in einem Panda-Buggy über flammende Zombie-Horden zu springen? Das in der Medienlandschaft überwiegend positiv bewertete Saints Row: The Third konnte sich auf den alten Plattformen so über 5,5 Millionen Mal verkaufen. Bei diesen Zahlen ist es kein Wunder, dass sich Entwickler Volition und Publisher Deep Silver dazu entschieden haben, den ulkigen Titel in einer grafisch überarbeiteten Neuauflage erneut auf die Spielerschaft loszulassen. Um das Spiel grafisch auf ein aktuelles Niveau zu heben, holte Deep Silver die Make-up-Experten des Co-Entwicklerstudios von Sperasoft mit an Bord. Sperasoft, die zum Beispiel auch an der Entwicklung von Assassin's Creed: Valhalla beteiligt sind, bearbeiteten für die neue Version über 4.000 Assets. Charaktermodelle, die Spielwelt und die Waffen- und Fahrzeugskins wurden so komplett aufpoliert. Zudem wurde das Spiel mit verbesserten visuellen Effekten und einer neuen Licht-Engine versehen. Wichtiger ist aber freilich, ob Saints Row: The Third auch außerhalb der grafischen Veränderung mit modernen Titeln mithalten kann.



Die Charaktermodelle sehen in den überarbeiteten Cutscenes deutlich detaillierter aus als im Original.

Die Schönheit des Chaos

Man muss die Remastered-Version von Saints Row: The Third nicht lange gespielt haben, damit einem die grafischen Neuerungen positiv ins Auge springen. Die hochauflösenden Texturen, die verbesserten visuellen Effekte, die überarbeiteten Modelle – all das lässt den Begriff Remaster zumindest auf grafischer Ebene gerechtfertigt erscheinen. Die Stadt Steelport sieht hier deutlich schöner aus als in der ursprünglichen Last-Gen-Version. Die verbesserten Charaktermodelle sind in den überarbeiteten Cutscenes und angesichts der unzähligen verschiedenen Kostüme gut sichtbar. Zudem sehen die wuchtigen Explosionseffekte im stark auf Chaos ausgelegten Gameplay äußerst gut aus und bringen euch viele lustige Momente. Die neuen Licht- und Wassereffekte sorgen bei Nacht für eine Atmosphäre, die man sich beim Originaltitel im Jahr 2011 nur hat erträumen können. Ganz ohne grafische Makel ist das Remaster jedoch nicht. Vereinzelte Pop-ins, speziell beim Benutzen der



Das Motto in den meisten Nebenmissionen lautet: In bekannter Saints-Row-Manier so viel Chaos anzurichten wie nur möglich.

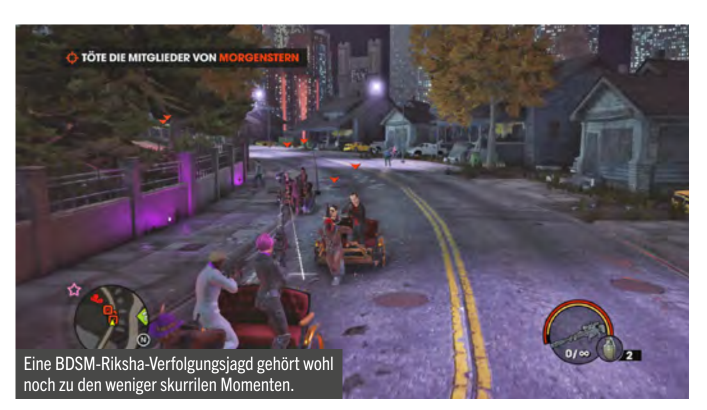
Fahrzeuge, sind uns beim Testen besonders aufgefallen. Auch gegen nerviges Clipping wie etwa bei den Waffen hätte man bei Sperasoft mehr machen können. Und trotz aller Neuerungen ist der Titel natürlich nicht auf dem grafischen Niveau aktueller Open-World-Spiele.

Kurzausflug in den Wahnsinn

Aber genug zu den visuellen Aspekten: Beim Gameplay merkt man leider auch nach wenigen Spielminuten, wie sich der Remaster vom Original unterscheidet, nämlich im Grunde gar nicht. Große und dringend nötige Verbesserungen sind hier leider ausgeblieben. Die miese KI und das repetitive Missionsdesign machen es schwer, die verrückte Sandbox von Saints Row in vollen Zügen zu genießen. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad stellen die Gefechte kaum ein Problem dar, da sich die Gegner-KI oft irgendwo verfängt. Falls sie doch in Bewegung kommt, dann meist nur, um euch dank ihres schlechten Bewegungsverhaltens vor die Flinte zu laufen. Die prinzipiell gut gelungene Fahrzeugsteuerung wird des Öfteren durch das eher fragwürdige Fahrverhalten der computergesteuerten Verkehrsteilnehmer gestört. Gerettet wird das Gameplay hauptsächlich durch das einzigartige Waffenarsenal und den chaotischen Fuhrpark. Die Shootermechanik funktioniert gut und das Gefühl, in den übermächtigen Gefährten wie etwa Hubschraubern, Kampfjets oder Hightech-Panzern zu sitzen, ist spaßig. Zudem sieht die actiongeladene Fahrerei und Fliegerei dank der neuen Effekte richtig gut aus. Das Waffenarsenal ist mit schrägen Exemplaren wie dem Molluskenwerfer – einer Art Raketenwerfer, der jammernde Tintenfische verschießt, – und zu Totschlägern umfunktionierten Sexspielzeugen abwechslungsreich bestückt und für einige absurde Momente gut.

Zurück nach Steelport

Die Story von Saints Row 3 ist schnell zusammengefasst: Als Anführer der Third Street Saints liegt es an euch, eure Gang nach einem fehlgeschlagenen Bankraub wieder aufzubauen und die Stadt Steelport aus den Fängen des berüchtigten Syndikats zu befreien. Die Geschichte räumt dabei keinesfalls Preise für ihre Tiefgründigkeit ab. Diesen Anspruch stellt das Spiel aber auch nicht. Die Macher setzen bewusst auf derbe, anspruchslose Unterhaltung und völlig absurde Szenarien. Uns erwartet ein durchgeknallter Wahnsinns-Trip mit krachenden Flachwitzen vom Feinsten. Sequenzen, in denen man sich eine Verfolgungsjagd mit BDSM-Rikshas liefert, sind dabei nur der Anfang. Wer sich durch den dreckigen Humor nicht angesprochen fühlt, könnte mit dem Grundton des Spiels jedoch nicht glücklich werden.



Eine BDSM-Riksha-Verfolgungsjagd gehört wohl noch zu den weniger skurrilen Momenten.

Mogelpackung namens Saints Row

Saints Row: The Third Remastered enthält alle bisherigen Erweiterungen und Skin-Packs. Jedoch trügt der vermeintlich große Umfang: Die Storymissionen können locker in unter zehn Stunden abgefrühstückt werden, was für ein Open-World-Spiel doch relativ kurz ist. Die Nebenaktivitäten, obwohl zahlreich, wiederholen sich zu oft, als dass sie genügend Abwechslung bieten könnten. Die meisten Begleit- oder Zerstörungsmissionen unterscheiden sich nur bezüglich der Charaktere, die ihr transportieren müsst. Die Map bietet zahlreiche Marker, die man der Reihe nach abklappern kann, um so den Einfluss der eigenen Gang zu verstärken. So könnt ihr Immobilien erwerben, um euer Einkommen zu erhöhen, oder euch auf die Suche nach versteckten Collectibles wie Geldhaufen und Sexpuppen machen. Durch die repetitiven Missionen und den kleinen Mehrwert, der daraus resultiert, gibt es jedoch kaum einen Anreiz, dies zu tun. Positiv sind jedoch die bereits erwähnten Klamotten, mit denen wir uns individualisieren können. Neben der standardmäßigen Alltagskleidung steht euch eine ganze Anzahl an skurrilen Outfits zur Verfügung. Dabei habt ihr etwa die Wahl, ob ihr Steelport als Zombie, Hotdog oder Weltraumsoldat terrorisieren wollt. Auch das Leveln der Spielfigur erlaubt euch viele Optionen. Mit jeder Aktion in der Spielwelt erhaltet ihr Respektpunkte, die euren Level erhöhen und so neue Upgrades für euren Charakter freischalten. Ein Koop-Modus und der in der originalen USK-Version rausgeschnittene Horde-Modus (im Englischen liebevoll Whored-Mode genannt) sorgen zudem für eine zusätzliche Portion Spaß außerhalb der Kampagne. Kurz gesagt: Der Umfang ist da, aber seine repetitive Natur kann schnell für Langeweile sorgen. ❑

MEINE MEINUNG

Aleksandar Mitrevski



„Grafisch überzeugend, leider aber mitsamt alten Macken“

Kaum eine andere Spielereihe hat eine solch wahnsinnige Prämisse wie Saints Row: Die abgedrehten Waffen, die Chaos induzierenden Fahrzeuge und die herrlich blöde Story sorgen auch noch fast zehn Jahre nach dem originalen Release für ein spaßiges Erlebnis. Wer sich am schmutzigen Humor nicht stört, findet sich mit dem Titel sofort zurecht. Grafisch gesehen ist Saints Row: The Third in der Neuauflage kein Meisterwerk, dem Urspiel aber definitiv weit voraus. Die strunzdumme KI und das repetitive Missionsdesign trüben die ansonsten positive Spielerfahrung jedoch sehr. Hier hat man mit dem Remaster die Chance verpasst, die alten Schwächen des Titels auszubügeln.

PRO UND CONTRA

- ➕ Derber Humor und herrlich blöde Story, die sich nicht zu ernst nimmt
- ➕ Online-Koop-Modus für die doppelte Portion Chaos
- ➕ Breites Arsenal an abgedrehten Waffen und Fahrzeugen
- ➕ Grafische Neuerungen können sich sehen lassen
- ➕ Viele durchgeknallte Kostüme und Skins für Charakter, Waffen und Fahrzeuge
- ➕ Solides Shooter-Gameplay
- ➕ Der Umfang, inklusive aller DLCs, ist enorm …
- ➖ … das repetitive Missionsdesign verhindert aber Langzeitspaß
- ➖ Beschränkte Gegner-KI stört den Spielspaß
- ➖ Hauptstory sehr kurz gehalten
- ➖ Spielwelt fühlt sich außerhalb der Missionen leer an



Genre: Puzzle
Entwickler: Lightning Rod Games
Hersteller: Lightning Rod Games
Termin: 17. April 2020
Preis: ca. 18 Euro
USK: ab 0 Jahren

A Fold **Apart**

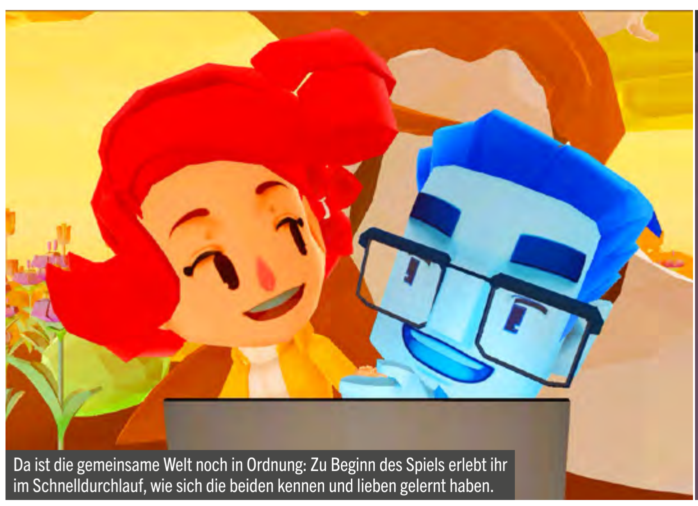
Wer sagt denn, dass in Videospielen immer nur epische Heldensagen besungen werden müsse? A Fold Apart spinnt eine kleine, charmante Alltagsgeschichte mit hohem Identifikationspotenzial.

Von: Katharina Pache

Mann trifft Frau (oder Mann trifft Mann oder Frau trifft Frau – das Spiel überlässt euch die Geschlechtskonstellation), sie verlieben sich, sind glücklich, doch ihre Beziehung wird von einer einjährigen Trennung auf die Probe gestellt. Der Grund dafür ist ein prestigeträchtiger Job in einer weit entfernten Großstadt, den ein Teil des Duos antritt. Beide entscheiden sich, ihre Partnerschaft in dieser Zeit als Fernbeziehung fortzuführen. Doch das ist trotz moderner Kommunikationsmittel gar nicht so einfach!

So nah und doch so fern

Das Thema von A Fold Apart ist Liebe auf Distanz. In etwa drei Stunden werdet ihr Zeuge von Momenten im Leben der beiden Protagonisten, wie sie sich Textnachrichten schreiben (manchmal bleibt die Wortwahl euch überlassen), einander missverstehen und daraufhin ins Grübeln und Zweifeln verfallen. Das ist nicht unbedingt weltbewegend und zunächst auch nicht übermäßig interessant zu lesen. Aber schon nach dem ersten Kapitel wachsen einem die beiden ans Herz und man möchte wissen, wie es mit ihnen weitergeht.



Da ist die gemeinsame Welt noch in Ordnung: Zu Beginn des Spiels erlebt ihr im Schnelldurchlauf, wie sich die beiden kennen und lieben gelernt haben.



Indem wir das rechte obere Eck nach vorne falten, setzen wir den Weg fort. Die Puzzles erfordern es also im wahrsten Sinne des Wortes, um die Ecke zu denken.



Die grafische Gestaltung der Gedanken der Darsteller ist nur auf Englisch schön in die Umgebung eingebunden. Der deutsche Text steht oben am Bildschirmrand.

Zusammen falten

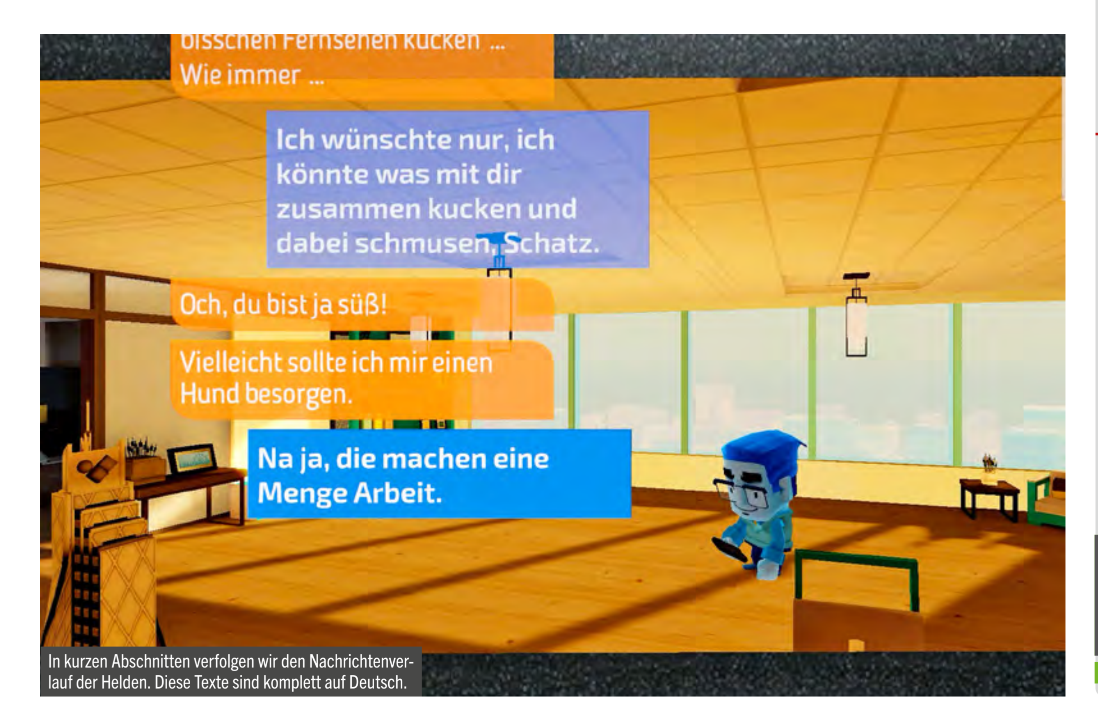
Eingebettet ist die simple, aber charmante Geschichte in eine ungewöhnliche Puzzle-Mechanik. Wie der Titel bereits andeutet, geht es ums Falten! Um aus dem negativen Gedankenkarussell auszusteigen und in der Beziehung voranzukommen, müssen die beiden Helden Sterne ergattern. Außerdem besteht die gesamte Umgebung aus bemalten Papierblättern. Wenn eine Figur in den nächsten Bildschirm läuft, wird quasi ein weiteres Blatt angelegt. Immer wenn es in einem Level einen Stern zu ergattern gilt, könnt ihr das Papier falten. Erst nur rechts und links, später oben und unten und schräg an den Ecken, und drehen könnt ihr es im letzten Kapitel auch. Indem ihr die Rückseite nach vorne schlagt, verbindet ihr etwa Pfade, wenn ihr von hinten oben nach vorne faltet, fällt ein störender Block nach unten. Schwierig zu erklären und im ersten Moment auch schwierig zu verinnerlichen, aber allemal kreativ und nach einiger Zeit tatsächlich motivierend und spaßig. Zumal man die Möglichkeit hat, das Spiel sich selbst lösen zu lassen, wenn man wirklich komplett auf dem Schlauch steht oder nur Interesse an der Geschichte hat. Die Tipps-Funktion ist nämlich äußerst großzügig und löst die Puzzles auf Wunsch an eurer Stelle.

Durchdacht, aber kurz

Technisch bietet A Fold Apart das, was man von einem kleinen Indie-Studio erwarten kann. Bunte, aber schlichte Cartoon-Optik, plätschernde Musik und eine im Großen und Ganzen gut funktionierende Steuerung. Nur das Umschlagen der Ecken ist fummelig – oft faltet man stattdessen ungewollt vertikal oder horizontal. Ein großes Lob geht aber an die intelligente Verzahnung des Spielprinzips mit dem Thema der Geschichte: Alles hat zwei Seiten und das Betrachten aus unterschiedlichen Blickwinkeln hilft aus vermeintlich aussichtslosen Situationen. Und genau das tut ihr im Spiel: Ihr wendet wortwörtlich das Blatt, betrachtet Nachrichten des Partners unter anderen Gesichtspunkten und wechselt euch außerdem Kapitel für Kapitel ab, erlebt die Krisenmomente also aus zwei Perspektiven. Ein gutes Konzept und eine schöne Botschaft – wer gerade selbst in einer Fernbeziehung steckt, findet sich bestimmt in dem einen oder anderen Moment der kurzen Erzählung wieder. Auf das „kurz“ sollte man dabei aber sein Augenmerk legen – circa 18 Euro ist nämlich ein happiger Preis für A Fold Apart, das keinen Wiederspielwert besitzt und abseits des Storymodus – so schön er auch ist – keine weiteren Inhalte vorzuweisen hat. Dabei hätte es sich doch so angeboten, einen Online-Koop-Part für getrennt voneinander lebende Pärchen zu integrieren!

English, please

Wer gute Englischkenntnisse besitzt, der kann und sollte in den Optionen diese Sprache auswählen. Denn die Gedanken der Protagonisten werden als Texte auf Englisch in die Umgebung eingebettet, grafische Hilfsmittel verdeutlichen die Emotionen dahinter. Bei Wut sind etwa einzelne Wörter groß, bedrohlich und rot, besonders wichtige Begriffe nehmen riesige Ausmaße an und Ähnliches. Auf Deutsch ändert sich an den englischen Texten, die so schön in die Spielwelt eingepasst sind, nichts, stattdessen lest ihr zusätzlich die deutsche Übersetzung als gesonderte Einblendung am oberen Bildschirmrand. Das lenkt ab, andererseits ist es natürlich zu begrüßen, dass bei der Portierung auch an die Spieler gedacht wurde, die es vorziehen, A Fold Apart auf Deutsch zu erleben. Doch egal, auf welcher Sprache man das Puzzle-Abenteuer in Angriff nimmt – Botschaft und Geschichte sind universell und die Puzzle-Mechanik überzeugt! Ob ihr euch für die paar Stunden Spielzeit für immer von etwa 18 Euro trennen wollt, das müsst ihr entscheiden. ❑



In kurzen Abschnitten verfolgen wir den Nachrichtenverlauf der Helden. Diese Texte sind komplett auf Deutsch.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Ein gelungenes Beispiel für sprühende Indie-Kreativität.“

Erst langweilten mich die banalen Botschaften zwischen den beiden Protagonisten. Schnell aber wurde mein Herz aus Stein dann doch weich und ich habe gehofft, dass die Helden die lange Trennung überstehen. Wieso mich die so simple Story so gefesselt hat, kann ich dabei gar nicht sagen. Vielleicht, weil sie so stinknormal und aus dem Leben gegriffen ist, dass ich mich leicht hineinversetzen konnte. Bei den Puzzles fiel mir das schon deutlich schwerer. Die ersten Aufgaben haben mich mehr beschäftigt, als ich hier zugeben möchte, aber nach dem ersten Kapitel ist der Knoten im Hirn zum Glück geplatzt und ich stellte fest, dass es sehr hilft, sich das Blatt und somit Levels bildlich vorzustellen. Die etwa drei Stunden, die ich mit A Fold Apart verbrachte, bereue ich keineswegs. Aber ich sehe keinen Grund, das Spiel jemals wieder anzuschalten, ich habe ja schon alles gesehen und die Story verläuft immer gleich. Ich schreie nicht generell bei jedem Spiel nach mehr Umfang, aber hier hätten Puzzles und Story das Zeug gehabt, noch länger zu fesseln.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ungewöhnliches Puzzle-Konzept
- ➕ Gameplay bleibt das ganze Spiel über frisch
- ➕ Alltagsgeschichte voller Herz
- ➕ Großzügige Hilfefunktion
- ➕ Schöne Verzahnung von Aussage und Spielprinzip
- ➖ Sehr kurz und kaum Wiederspielwert
- ➖ Steuerung funktioniert nicht immer einwandfrei
- ➖ Deutsche Texte nicht in die Umgebung eingebunden



Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Beard Envy
Hersteller: Kalypso Media
Termin: 23. April 2020
Preis: ca. 17 Euro
USK: nicht geprüft

Filament

Schwer, schwerer, am schwersten – und dann kommt irgendwann Filament: Das Rätselspiel des noch jungen Entwicklerstudios Beard Envy hat es wirklich in sich.

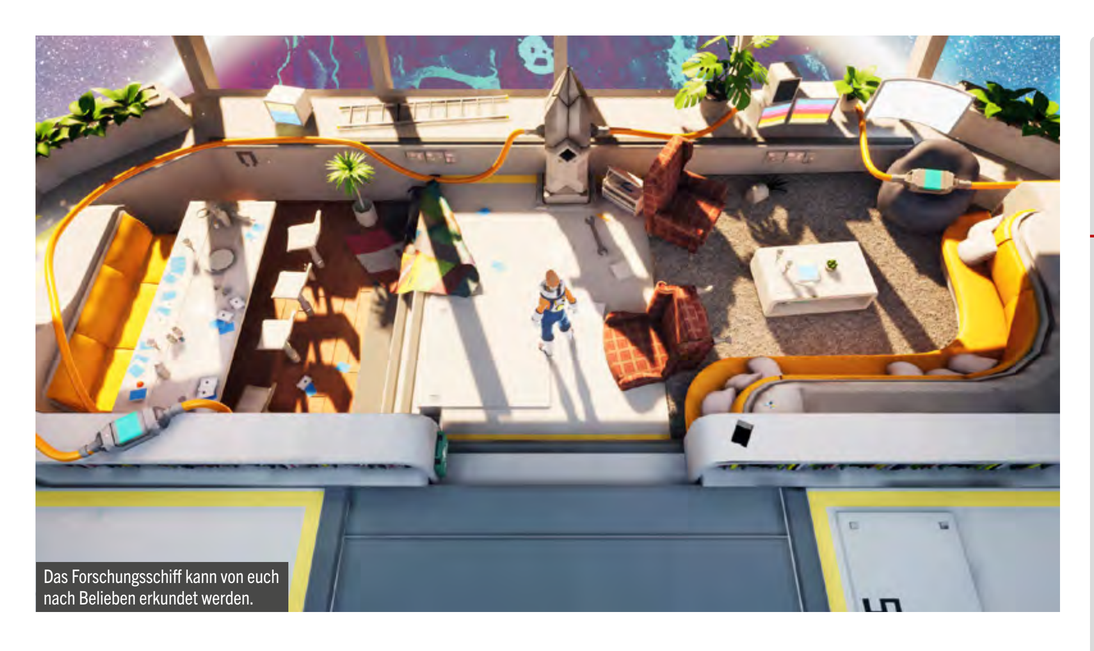
Von: Lucas Ott & Lukas Schmid

Filament ist das erste Projekt des Entwicklerstudios Beard Envy. Das Team besteht lediglich aus zwei Game Artists und einem Visual Effects Artist, die sich letztes Jahr entschlossen haben, gemeinsam Spiele zu entwickeln und, wie der Name schon verrät, eine Vorliebe für Bärte hegen. In Kooperation mit dem Herausgeber Kasedo Games ist es den drei Bartliebhabern am 23. April gelungen, das Puzzlespiel auf Steam zu veröffentlichen. In den Rätseln übernehmt ihr die Kontrolle über einen Roboter, der sich von Level zu Level arbeitet und dabei immer kniffligere Lösungswege finden muss.

Schnurstracks zum Ausgang

Euer Roboter ist mit einer Art Energieschnur am Startpunkt jedes Levels befestigt. Ziel ist es, mithilfe der endlos langen Schnur diverse Objekte – meist hochkant stehende Säulen – mit Energie zu versorgen. Dafür ist es erforderlich, dass euer „Stromkabel“ direkten Kontakt zu den einzelnen Säulen hat. Das mag sich im ersten Moment nicht allzu kompliziert anhören, allerdings könnt ihr die Schnur selbst nicht mit eurem Roboter passieren. Ihr müsst euren Weg immer vorausschauend planen, sonst blockiert ihr versehentlich Objekte mit eurer Leitung und könnt diese deshalb nicht mehr aktivieren. Hinzu kommt, dass es nicht ausreicht, alles mit Energie zu versorgen. Ihr müsst daraufhin auch noch die Tür zum nächsten Level passieren, die nur geöffnet ist, solange die Energiezufuhr aller Objekte aufrechterhalten wird. Nicht selten steht ihr bereits im Scheinwerferlicht der geöffneten Tür und seid trotzdem noch meilenweit von der wirklichen Lösung entfernt. Während des Spielverlaufs kommen zudem noch mehr Mechaniken hinzu, die euch noch zusätzlich zum Grübeln bringen. Beispielsweise gibt es eine Säule, welche die Energiezufuhr eurer Schnur kappt und deswegen umgangen werden muss, und farbig markierte Säulen, die unbedingt hintereinander aktiviert werden müssen. Filament zögert


Die Terminals müssen einzeln aktiviert werden, damit die Stromzufuhr wiederhergestellt wird.


Das Forschungsschiff kann von euch nach Belieben erkundet werden.

auch nicht, nach kurzer Einführung den Schwierigkeitsgrad für die neu vorgestellten Puzzle-Elemente dramatisch hochzuschrauben.

Grübeln über Grübeln

Wer sich Filament kaufen will, sollte auf anspruchsvollen Denksport eingestellt sein. Auch wenn die Levels zu Beginn des Spiels noch harmlos erscheinen, so steigt die Komplexität in kürzester Zeit extrem an. Häufig ähnelt der Denkprozess einer Partie Schach, in der man viele Schritte im Voraus planen muss. Idealerweise sucht ihr zu Beginn erst mal zwei bis drei Säulen, die mit hoher Wahrscheinlichkeit Teil des finalen Lösungsweges sind. Wer gleich vom Start weg versucht, das gesamte Level zu lösen, verliert schnell die Übersicht und verbringt auch gut und gerne mal 30 Minuten damit, die Lösung zu finden. Auch ein Trial&Error-Vorgehen funktioniert nur bedingt, weil es bereits früh im Spiel schon zu viele Möglichkeiten gibt, als dass durch bloßes Herumprobieren ein Erfolg erzielt werden kann. Bezüglich des Verhinderns von zu vielen Neuversuchen ist die Sonderkamera euer hilfreichstes Werkzeug. In dieser senkrechten Draufsicht könnt ihr den gesamten Raum einsehen und behaltet dabei leichter die Übersicht. Einziges Manko daran ist, dass ihr euren Roboter in dieser Kameraeinstellung nicht bewegen könnt.

Mehr als nur ein Puzzler?

Die Prämisse von Filament ist, dass ihr an Bord des Forschungsraumschiffes Alabaster seid. Eine Störung sorgt für die Abriegelung des Schiffes und das Verschwinden der Besatzung. Wacholder – die angeschlagene Pilotin – ist das einzige Besatzungsmitglied, welches nicht verschwunden ist. Ihr steuert Wacholder durch das verlassene Forschungsschiff und versucht herauszufinden, was mit der Crew passiert ist. Zudem muss überall die Energiezufuhr reaktiviert werden, was durch eine Art Hacking-Prozess, eben die Puzzles, erfolgt. Auch wenn sich niemand auf eine außergewöhnliche Story einstellen sollte, so sorgt die Erkundung des Raumschiffs trotzdem für die eine oder andere interessante Entdeckung. Zusätzlich gibt es auch viele Collectibles auf der Alabaster, die euch noch mehr zu den Hintergründen der Geschichte verraten und auch eigene Rätsel in petto haben. Wer nur Interesse an den Puzzles hat, der muss sich auch nicht mit der Story „herumschlagen". Die einfachsten Levels der verschieden Puzzle-Arten sind immer freigeschaltet und nach erfolgreicher Absolvierung könnt ihr euch direkt auf die schwierigen Exemplare stürzen. Falls ihr also irgendwo nicht weiterkommt, dann gibt es im Raumschiff genug andere Puzzle-Typen zur Auswahl, über die ihr euch den Kopf zerbrechen könnt. Falls ihr also mal wieder Bock habt, eure Gehirnzellen so richtig zu fordern, solltet ihr das Spiel definitiv ausprobieren. Solange ihre eure Ambitionen zur Lösungsgeschwindigkeit nicht allzu hochschraubt, hat Filament echtes Suchtpotenzial – birgt aber eben auch womöglich Frustmomente. ❑

MEINE MEINUNG

Lucas Ott



„Wer keine Gehirn-Krämpfe fürchtet, wird Spaß viel haben."

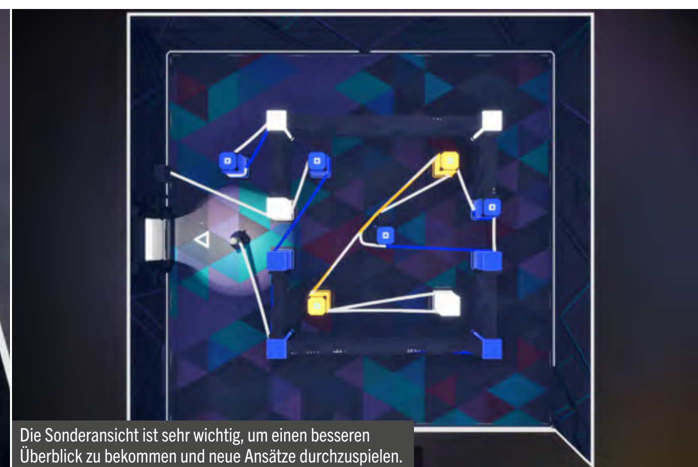
Puzzle-Spiele sind nicht mein Fachgebiet, aber ich war dennoch der Meinung, dass ich bei derlei Knobeleien nicht völlig unbegabt bin. Wenn ich mich da mal nicht ziemlich getäuscht habe … Filament macht in den ersten 30 Minuten den Eindruck, als wäre es ein Spiel mit einer sehr innovativen Idee zur Umsetzung von Rätseln, die allerdings nicht allzu komplex aufgebaut sind und auch entspannt nebenbei gelöst werden können. Doch die Entspannung findet sehr schnell ein Ende und hochkonzentriertes Grübeln tritt an ihre Stelle. Was mich am meisten überraschte hat, ist, dass ich normalerweise schnell an Motivation verliere, solch komplexe Puzzles zu lösen. Nicht so bei Filament. Durch die Tatsache, dass man häufig kurz vor dem Ziel zu sein und nur noch dieser eine, letzte Kniff für die Lösung zu fehlen scheint, entsteht eine unglaubliche Motivation, sich weiterhin den Kopf zu zerbrechen – auch wenn der wirkliche Lösungsweg meistens noch in weiter Ferne liegt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unterschiedliche Spielmechaniken sorgen für Abwechslung
- ➕ Elegantes Rätseldesign
- ➕ Story-Elemente und Collectibles bieten eine gute Mischung
- ➕ Rätsel müssen nicht in vorgeschriebener Reihenfolge gelöst werden
- ➕ Insgesamt sehr anspruchsvolle Puzzles
- ➖ In der Sonderansicht könnt ihr den Roboter nicht steuern
- ➖ Rätsel sind manchmal zu komplex
- ➖ Schwierigkeitsgrad neuer Puzzle-Typen steigt zu schnell an




Häufig steht man kurz vor dem Ende, nur um festzustellen, dass die Lösung noch in weiter Ferne liegt.


Die Sonderansicht ist sehr wichtig, um einen besseren Überblick zu bekommen und neue Ansätze durchzuspielen.

Ratropolis

Genre: Strategie
Entwickler: Cassel Games
Hersteller: Cassel Games
Termin: 01. November 2019 (Early Access)
Preis: 12,49 Euro
USK: nicht geprüft

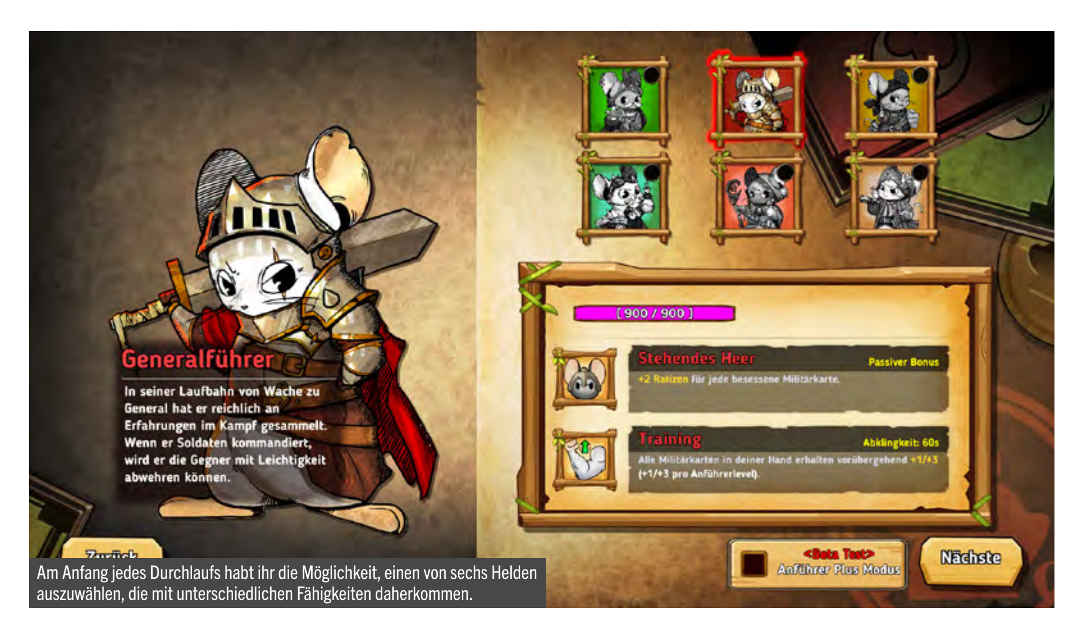
In Ratropolis übernehmt ihr die Leitung einer Rattensiedlung und verteidigt sie gegen jegliche Gefahren. Die Entwickler von Cassel Games verschmelzen Mechaniken verschiedenster Genres zu einem interessanten Echtzeit-Strategie-Mix.

Von: Michael Leibner & Lukas Schmid

Die große, antike Metropole der Ratten namens Ratropolis bot im gleichnamigen Spiel dereinst Wohlstand und Sicherheit. Grausame Experimente und Gier waren jedoch der Untergang der Stadt und ihre Bewohner flohen, um neue Siedlungen zu gründen. Ihr spielt den Anführer einer dieser Siedlungen und habt die Aufgabe, ein neues Ratropolis zu errichten und die Bewohner gegen Wellen von unterschiedlichsten Feinden zu verteidigen.

Poker um die Stadt

Die zentrale Spielmechanik in Ratropolis ist der Deckbau. Aktionen, Gebäude, Einheiten und Fähigkeiten werden in Form von Karten platziert und gewirkt. Um diese Karten ausspielen zu können, werden Ressourcen wie Gold und Ratizen benötigt. Als Ratizen werden die Bewohner bezeichnet, in Anspielung auf den englischen Begriff „Citizen". Je nach Stärke und Art der Karte kostet sie dementsprechend Gold und/oder Ratizen. Ratropolis läuft im Vergleich zu anderen Kartenspielen nicht rundenbasiert, sondern in Echtzeit ab. Ihr müsst also schnell auf die Aktionen des Gegners reagieren und habt nur wenig Zeit zum Nachdenken. Neue Karten könnt ihr erst dann ziehen, wenn ein Timer abgelaufen ist. Im Verlaufe der Partie habt ihr die Möglichkeit, weitere Karten zu erwerben, was euren Kartenpool erweitert. Dadurch erlangt ihr mit fortschreitender Spieldauer auch bessere Karten und könnt euer Deck auf eine bestimmte Strategie hin ausbauen. Trotz des ungewöhnlichen Ansatzes geht das Gameplay im wahrsten Sinne des Wortes gut von der Hand. Die Echtzeit-Komponente führt dazu, dass man nicht so viel Zeit hat, darüber nachzu-



Am Anfang jedes Durchlaufs habt ihr die Möglichkeit, einen von sechs Helden auszuwählen, die mit unterschiedlichen Fähigkeiten daherkommen.

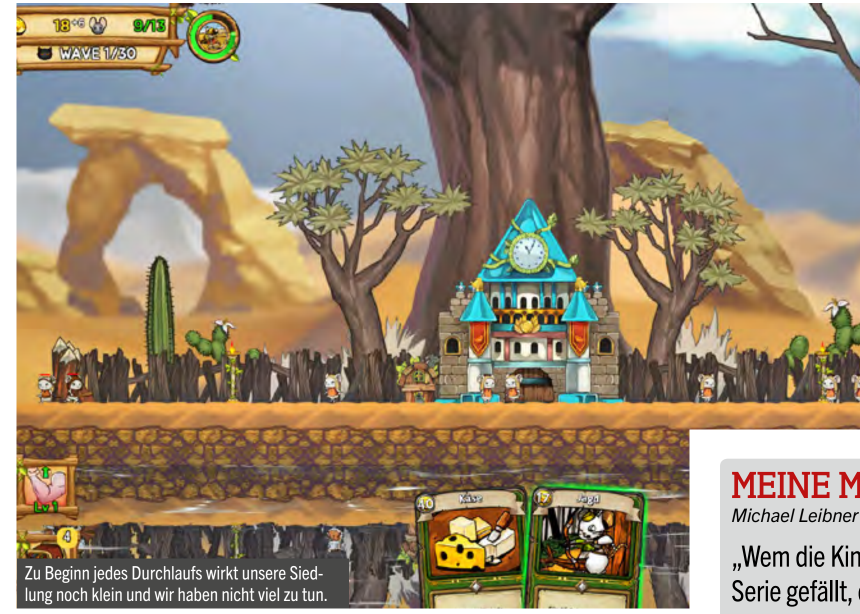
denken, was man als Nächstes ausspielen möchte. Durch das rasante Spieltempo entwickelt sich eine ganz einzigartige Dynamik.

Der Rattenfänger

Neben dem Deckbuilding steht die Verwaltung der Stadt an oberster Stelle. Die Gegnerwellen werden immer schwerer und dementsprechend müssen die Einheiten und Verteidigungsanlagen ausgebaut werden. Ratropolis präsentiert sich uns in der Seitenperspektive mit dem Rathaus in der Mitte und Arealen links und rechts, von denen aus die Feinde anstürmen. In unserem von Mauern umzäunten Herrschaftsgebiet findet sich genug Platz für Gebäude, die Ressourcen produzieren, die Bewohnerzahl steigern oder Vorteile generieren. Die Militäreinheiten wiederum werden an den Mauern stationiert, um die anstürmenden Horden von Feinden abzuwehren. Als Kommandant muss man zu jeder Zeit die Situation überblicken und abwägen, an welchem der beiden Stadt-Enden weitere Einheiten oder Verteidigungsanlagen benötigt werden. Fällt eine der beiden Seiten, werden die Gebäude zerstört und die Partie endet mit dem Fall des Rathauses. Wie bei einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel ist bei Ratropolis das Zusammenspiel aus Makro- und Mikromanagement das A und O. Wird der Basenbau vernachlässigt, leidet die Verteidigung darunter. Floriert die Wirtschaft innerhalb der Stadt und die Verteidigung lässt zu wünschen übrig, wird es nicht lange dauern, bis Ratropolis fällt. Eine ausgewogene Ressourcenverteilung ist für einen erfolgreichen Durchlauf also vonnöten.

Die Anführer der Rattenklans

Um den Wiederspielwert zu erhöhen, haben die Entwickler unterschiedliche Charaktere hinzugefügt. Diese können zu Beginn einer Partie ausgewählt werden und bringen verschiedene aktive und passive Fähigkeiten mit sich. Der Generalführer bekommt beispielsweise für jede Militärkarte in seinem Besitz zwei weitere Ratizen und kann alle 60 Sekunden seine Einheiten stärken. Der Architekt hingegen verbessert Gebäude und erhält alle 90 Sekunden für eine abgeworfene Karte eine einmal einsetzbare Gebäudekarte. Die beschriebenen Fähigkeiten der Charaktere lassen sich zudem im Laufe einer Partie aufwerten. Zusätzlich startet jeder Charakter mit einem eigenen Kartendeck, das sich allerdings nur durch wenige Karten von den Decks der anderen unterscheidet. Trotzdem bieten sich dadurch zahlreiche unterschiedliche Herangehensweisen, wodurch jeder Spieler seinen eigenen Spielstil finden und verfolgen kann. Uns hat beispielsweise der militärische Spielstil am besten gefallen, weil wir größeren Wert auf ein starkes Militär gesetzt haben. Je mehr man einen Charakter spielt, desto mehr Karten kann man freischalten. Deshalb lohnt es sich, einen Blick auf die verfügbaren Charaktere zu werfen und seine Favoriten zu finden.



Zu Beginn jedes Durchlaufs wirkt unsere Siedlung noch klein und wir haben nicht viel zu tun.

Bis Ratropolis errichtet ist

Ratropolis besitzt keine Story-Kampagne und erzeugt seinen Spielspaß einzig und alleine aus dem Wellenmodus. Wie bei einem Roguelike müssen wir bei diesem von Neuem beginnen, wenn unser Rathaus fällt, und uns bleibt nichts bis auf die gesammelte Erfahrung im wortwörtlichen und übertragenem Sinne. Eine Partie umfasst maximal dreißig Feindeswellen, die auf die Rattensiedlung niederregnen. Das kann ganz schön knifflig werden: Wir haben es lediglich zweimal geschafft, die dreißigste Welle zu erreichen und zu überleben! Hat man einmal die Stadt erfolgreich verteidigt, kann man sich an höheren Schwierigkeitsgraden versuchen oder startet mit dem Albtraummodus, bei dem die Anzahl der Wellen endlos ist. Man kann also definitiv sagen, dass Ratropolis viel Zeit und eine gute Strategie erfordert, um es zu bezwingen. ❑

MEINE MEINUNG

Michael Leibner



„Wem die Kingdom-Serie gefällt, der sollte aufhorchen."

Der Indie-Titel verbindet viele Aspekte verschiedener Genres und schafft daraus etwas gänzlich Neues. Dieser Mix ist eine erfrischende Abwechslung und bietet einen hohen Wiederspielwert. Wer wirklich alles freischalten und Ratropolis über Runde 30 hinaus beschützen möchte, bekommt hier einen absoluten Zeitfresser. Wenn ihr euch allerdings mehr Progressionsmöglichkeiten erhofft und euch das Spielprinzip schnell langweilt, könnte euch Ratropolis eher enttäuschen. Da sich das Spiel noch im Early Access befindet, kann sich bis zum Release des Spiels aber noch einiges ändern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvolle Grafik
- ➕ Spaßige Deckbuilding-Mechanik
- ➕ Einzigartiger Genremix
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Taktisch vielseitig und fordernd
- ➖ Wenige Progressionsmöglichkeiten
- ➖ Unbalancierter Schwierigkeitsgrad





Der Händler bietet allerlei gewöhnliche und seltene Karten zum Kauf an.

Aus dem Dunkeln kommen die misslungenen Experimente und Gegnerhorden, um den Ratten die Hoffnung gänzlich zu nehmen.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

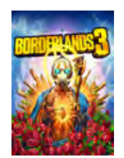
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

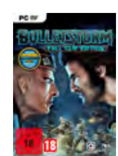
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

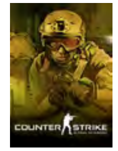
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

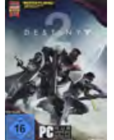
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

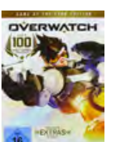
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

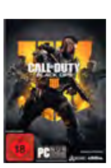
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

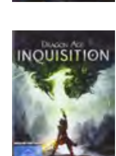
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



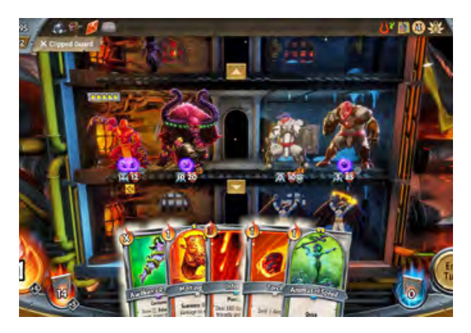
Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Monster Train

Wer bei Monster Train an Slay the Spire denken muss, liegt goldrichtig: Beide Spiele setzen auf Kartentaktik im Rogue-lite-Format, glänzen mit einem guten Interface, knackigem Schwierigkeitsgrad und motivierendem Spielfluss. Monster Train hat aber auch eigene Ideen: Ihr seid auf einem dämonischen Zug durch die gefrorene Hölle unterwegs, müsst unterwegs Upgrades kaufen, Zufallsbegegnungen meistern und euer Deck ausbauen. Dann geht's an die Kämpfe: Regelmäßig werdet ihr von Himmelsdienern angegriffen, die sich durch drei Stockwerke zum Glutstein, dem Herz eures Zuges, durchkämpfen wollen. Ihr haltet mit zig verschiedenen Kreaturen und Zaubern dagegen, die natürlich in Kartenform ausgespielt werden. Besonders cool: Vor Spielstart wählt ihr zwei von fünf Monstergattungen aus, dadurch ergeben sich unterschiedlichste Kartenmischungen und Spielweisen. Monster Train kostet 21 Euro, den kompletten Test gibt's auf www.pcgames.de. **Felix Schütz**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

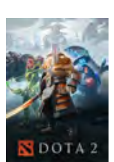
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

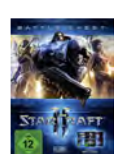
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

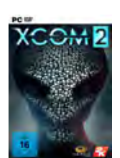
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



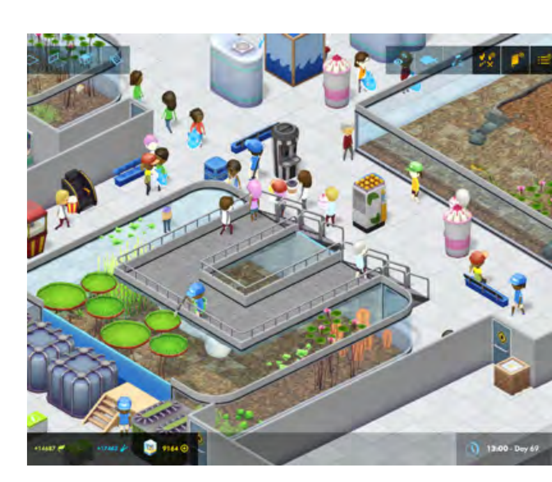
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Megaquarium: Süßwasser-Rausch

Mit Süßwasser-Rausch ist jüngst das erste Add-on für die Indie-Aquarienpark-Sim Megaquarium erschienen. Das bietet – wer hätte das gedacht – Süßwasser-Fische. Bislang konnten wir in unserem Indoor-Aquarium ja nur Meeresfische ausstellen, unterteilt in Warm- und Kaltwasser. Nun gesellen sich jede Menge Süßwasser-Bewohner dazu, die Heimaquarien-Fans teils sehr geläufig sein sollten. Künftig schwimmen also Buntbarsch, Guppy, Piranha und Co. durch eure Becken. Hinzu kommen Vertreter anderer Tierfamilien wie etwa Krokodile, die entsprechend einen kleinen Abschnitt Land erfordern, oder die knautschigen Manatis. Auch der Pflegeaufwand der Tiere wurde merklich erhöht – so wollen einige Tiere nun Wurzeln im Becken, andere freie Flächen oder viele unterschiedliche Deko-Objekte. Wieder andere fressen Pflanzen, knabbern Guppy-Schwanzflossen an oder verhalten sich territorial. Ein weiteres neues Feature, das sich bereits viele Fans wünschten, ist auch an Bord: Die Zucht neuer Fische. Die gestaltet sich in der Praxis schwer und erfordert viel Geduld. Ihr müsst auf den pH-Wert achten und das Becken so ausrichten, dass der Nachwuchs überleben kann – das ist anfangs etwas frustig, schafft man es dann später aber, neue Farbkreationen zu züchten, ist das umso befriedigender. Hinzu kommen verbesserte Menüs, Rucksäcke für Angestellte und vieles mehr in insgesamt fünf ausufernden Missionen. Fazit: Die erhöhte Komplexität gefällt wahrscheinlich nicht jedem, bei mir wird es den Stunden-Counter aber wohl ins Dreistellige treiben. **Sascha Lohmüller**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



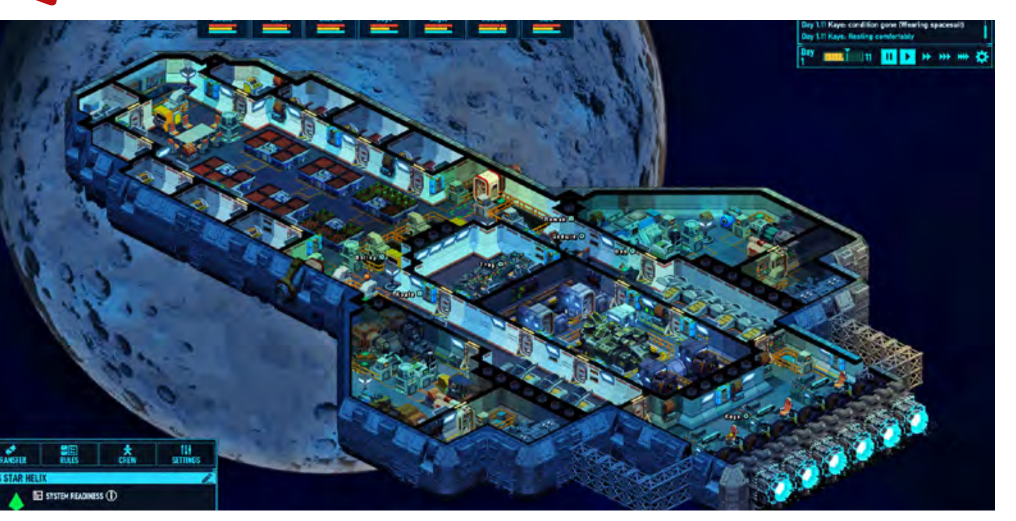
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Space Haven

Der Weltraum, unendliche Weiten – welcher Sci-Fi-Fan träumt nicht davon, hin und wieder auch mal in Videospielen den furchtlosen Entdecker zu geben, der eine völlig unbekannte Galaxie erforscht. Der Early-Access-Titel Space Haven ermöglicht euch das – wenn auch mit einigen Hindernissen. Ihr startet mit einem rohen Schiff und einer Crew aus zufällig zusammengewürftelten Zivilisten. Euer Ziel: Das Weltall erforschen, fiesen Piraten in den Hintern treten und irgendwann eine neue Heimat finden. Auf dem Weg dahin müsst ihr aber erst einmal euer Schiff auf Vordermann bringen. Kachel für Kachel erweitert ihr daher den Kahn, zieht Wände hoch und stattet eure Crew mit den überlebenswichtigsten Gerätschaften aus. Trotz Tutorial ist die Gefahr allerdings sehr hoch, sich dabei zu verzetteln und irgendwann in einer Ressourcen-Sackgasse zu landen – hier muss noch dringend am Balancing gefeilt werden. Zudem sind die Kämpfe mit Aliens, Piraten und Schiffen aktuell noch etwas statisch. Schiffbau und Crew-Management machen dafür schon jetzt ordentlich Laune – im Auge behalten! **Sascha Lohmüller**



Online-Rollenspiele

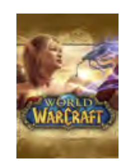
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

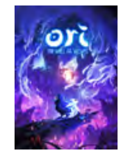
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

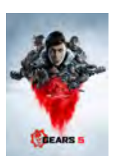
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

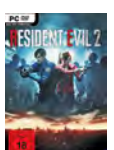
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

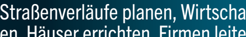
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



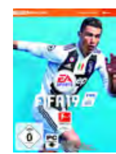
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

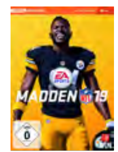
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

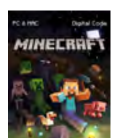
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

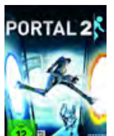
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

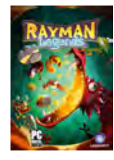
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

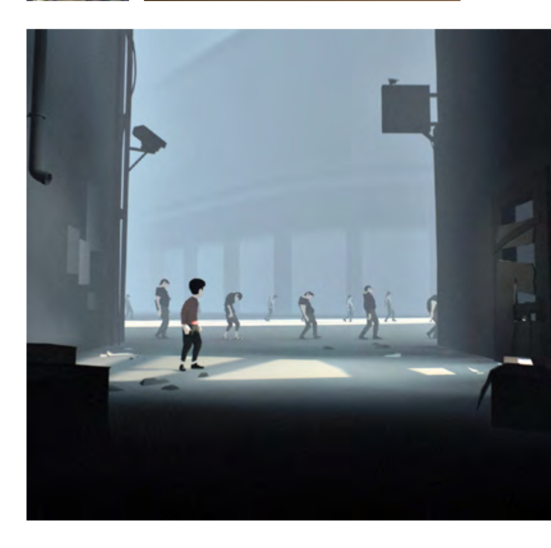
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

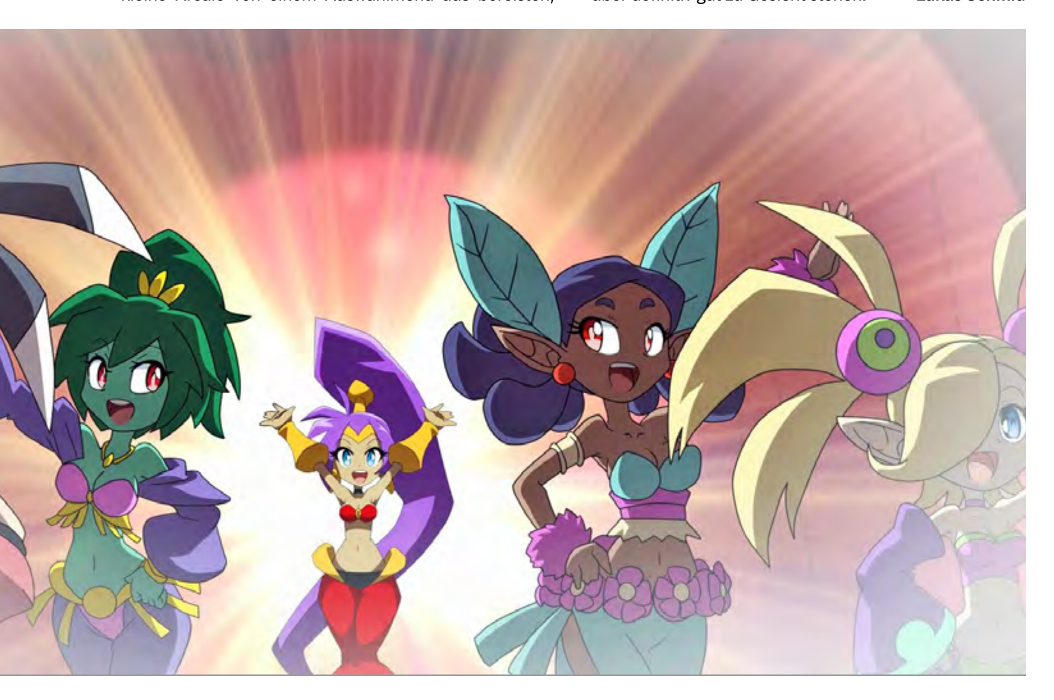
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Shantae and the Seven Sirens

So viele Brüste! Wen die gar platte Darstellung der Frauenfiguren nicht stört respektive wer über sie hinwegsehen kann, bekommt mit Shantae and the Seven Sirens wie schon mit den vier Vorgängern der Serie ein tolles Metroidvania geboten. Wo Seven Sirens genau wie die Vorgänger glänzt, ist bezüglich des sehr gelungenen und oft auf Meta-Pfaden wandernden Humors. Die Präsentationsqualität wurde ordentlich nach oben gefahren, toll anzusehende Cartoon-Zwischensequenzen inklusive. In Kombination mit dem wunderschönen, klassisch animierten Grafikstil ist Seven Sirens ein wahrer Augenschmaus. Anders als in Half-Genie Hero, wo wir mehrere kleine Areale von einem Auswahlmenü aus bereisten, erwartet uns diesmal wieder eine vollkommen zusammenhängende Map. Spielerisch erwarten uns erneut Verwandlungen, die uns die Gestalt unterschiedlicher Tiere annehmen lassen. Allerdings: Anders als bisher müssen wir für eine Verwandlung diesmal nicht erst einen Tanz aus einer Liste ausführen. Stattdessen sind alle freigeschalteten Tierformen einem festen Button zugewiesen. Also alles gut? Im Prinzip ja. Trotzdem waren wir nach dem Abspann des Abenteuers ein wenig übersättigt, und zwar von Shantae an sich. Seven Sirens macht nicht viel falsch, aber ähnelt den Vorgängern sehr stark. Seven Sirens ist klasse, mehr Mut zur Innovation würde der Serie aber definitiv gut zu Gesicht stehen. **Lukas Schmid**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Die Benutzeroberfläche von Diablo 2 setzte auf den Standard, den Teil 1 etabliert hatte: Die rote Kugel zeigt die Lebensenergie an, die blaue den Mana-Vorrat. Dazwischen findet ihr unter anderem Quick-Slots für Tränke.

Quelle aller Bilder: Moby Games

Unbequemer Wegbereiter: So entstand Diablo 2

Lange Arbeitstage, fiese Deadlines und als Ergebnis einer der besten Dungeon Crawler aller Zeiten: Diablo 2 setzte vor 20 Jahren neue Standards für das Genre der Action-Rollenspiele. Doch der Weg bis zur Fertigstellung war für Blizzard hart und steinig.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Der Begriff „Crunch" erlangte in der Spieleindustrie in den vergangenen Jahren traurige Berühmtheit. Er bezeichnet Zeiten während der Produktion von Computer- und Videospielen, in denen Entwickler 80 und mehr Stunden pro Woche mit der Fertigstellung ihrer Projekte verbringen. Schließlich müssen Deadlines und Finanzierungspläne eingehalten werden. Beispielsweise machten 2018 Berichte über extreme Crunch-Zeiten in der Schlussphase der Entwicklung von Red Dead Redemption 2 die Runde: Die Rockstar-Games-Mitarbeiter hätten teils 100 Stunden pro Woche geschuftet und seien zudem anderweitig unter Erfolgsdruck gesetzt worden. Auch wenn die Aussagen zu diesen Zahlen variieren, regten diese Informationen eine laute Diskussion über die Arbeitsumstände innerhalb der Spieleindustrie an.

Neu ist der Crunch aber nicht! Der erste Teil der Diablo-Reihe erreichte am zweiten Weihnachtsfeiertag 1996 Goldstatus. Das Spiel war damit bereit für die Massenproduktion und den anschließenden Verkauf. Vier Monate arbeitete das Entwicklerteam intensiv an dem Action-Rollenspiel und war schließlich heilfroh, als dieser Kraftakt endlich bewältigt war. Kein Wunder also, dass es nur einige Monate dauerte, bis sich die Verantwortlichen bei Blizzard North zu einem Nachfolger durchringen konnten.

Die Mannschaft war inzwischen gewachsen – von 12 Mitarbeitern zu Beginn des ersten Diablo auf 24 zum Start von Diablo 2. Und da



Kämpfe, Beute und stetige Upgrades – die Motivationskurve geht in Diablo 2 steil nach oben. Das Konzept dahinter funktioniert in aktuellen Loot-Shootern wie Destiny 2 sehr ähnlich.

Die Zauberin brät einige ihrer Gegner mit dem Flammenstrahl gut durch. Sie ist besonders aus der Distanz sehr effektiv und für eine Gruppe ein passender Rückhalt. Auf kurze Distanz erweist sie sich jedoch als sehr anfällig.



Jede Klasse besitzt drei Fertigkeitenbereiche mit jeweils zehn Talenten. Allerdings muss eure Figur zunächst bestimmte Erfahrungsstufen erreichen, ehe Talente erst aktivierbar sind. Dadurch ist der Levelaufstieg langsamer als etwa im ersten Diablo.

man ja auf den Erfahrungen und der Technik des ersten Teils aufbauen konnte, erwartete die Truppe um die drei Design-Directors David Brevik, Erich Schaefer und Max Schaefer eine „geordnete“, zweijährige Produktion. Doch es sollte anders kommen …

Müde, aber sehr ambitioniert
In den Monaten nach dem Release von Diablo herrschte zunächst Katerstimmung. Das Team jonglierte munter mit Ideen für ein neues Projekt herum; David Brevik ging für drei Monate in Elternzeit und kehrte zurück, als die Fortsetzung des Dungeon Crawlers beschlossen war. Als Grundlage für die Fortsetzung wurde die Maxime „größer und besser“ ausgerufen. Was allerdings fehlte, war eine klare Linie. So begann die Entwicklung von Diablo 2 ohne klassische Design-Vorgaben. In einem auf Gamasutra veröffentlichten Post-mortem-Artikel (www.gamasutra.com/view/feature/131533/postmortem_blizzards_diablo_ii.php?page=1) erinnert sich Erich Schaefer: „Natürlich hatten wir einen groben Plan, aber sehr oft haben wir uns einfach neue Dinge ausgedacht: Vier Städte anstatt nur einer wie im ersten Teil, fünf Heldenklassen mit anderen Eigenschaften als bei dem Trio aus Diablo 1, viele neue Dungeons, eine umfangreichere Spielwelt und mehr Items, Skills und Zauber.“ Dazu sollte die Geschichte von Beginn an stärker im Vordergrund stehen und auch die Grafik einige Modernisierungen wie etwa zusätzliche Lichteffekte erfahren.

Der Vorteil gegenüber der Produktion des ersten Diablo lag auf der Hand: Das Gameplay-Fundament war bereits vorhanden und über weite Strecken ausgearbeitet. „Wir wussten, dass wir neue Mitarbeiter einstellen und einige gute Werkzeuge entwickeln müssten“, führt Schaefer weiter aus. Diablo 2 sollte vier Mal so groß wie der erste Teil werden, dabei aber nur zwei Mal so viel Arbeit benötigen. Man plante damals mit einer Entwicklungszeit von zwei Jahren. Das Team wurde im Anschluss in drei Gruppen unterteilt: Programmierung, Charakter-Art (Animationen) und Background-Art (Hintergründe). Da Diablo 2 von Beginn an auch als Onlinespiel ausgelegt war, erhielt Blizzard North Unterstützung von Blizzard Irvine zur Erstellung des Netzcodes und der Kommunikation mit dem Battle.net.

Was sich wie ein koordinierter Beginn der Arbeit anhört, war in Wahrheit deutlich chaotischer. Man wusste nämlich nie, welche kreativen Ideen den Verantwortlichen noch in den Kopf kommen würden. Am Ende sollte weniger als ein Prozent von Programmcode und Grafik des ersten Teils für Diablo 2 verwendet werden. Bedeutet im Klartext: Der Plan, auf Diablo aufzubauen, scheiterte – und sorgte beim Entwicklerteam für viel mehr Arbeit als ursprünglich angenommen.

Wie Teil 1 – nur besser!
Blizzard kündigte Diablo 2 offiziell am 9. September 1997 an. Als Release-Termin schrieb man damals noch 1998 aus. Zu diesem Zeitpunkt arbeitete das Team bereits ein halbes Jahr an dem Projekt. „Als Erstes entwickelten wir eine frühe spielbare Version. Es war unsere Priorität, dass wir mit einer Figur über den Screen laufen und Monster kleinhacken konnten“, erklärt Erich Schaefer im Gamasutra-Bericht. Anhand dieser Demo konnten die Teams bestimmte Spielmechanismen wie etwa die Steuerung, die Wegfindung oder auch das generelle Feedback kontrollieren und anpassen. Praktischerweise stellte man so auch sehr früh fest, welche Ideen Spaß machten und welche so gar nicht.

Als einer der frühen Schwerpunkte kristallisierte sich die Erweiterung des Klassensystems heraus. Der erste Teil besaß drei Helden mit insgesamt 28 Zaubersprüchen. Für Diablo 2 sollten fünf Klassen her, und jede davon sollte 16 Talente besitzen. Im fertigen Spiel erhielt jeder der fünf Charaktere drei Fertigkeitenbereiche mit jeweils zehn Talenten. Mehr Talente bedeuteten



Blizzard verbesserte zwar die Grafik von Diablo 2 deutlich gegenüber dem Vorgänger, verzichtete aber auf eine komplett dreidimensionale Spielwelt. Der Grund: die Neuentwicklung einer entsprechenden Grafik-Technologie wäre zu zeitintensiv gewesen.

Bei der Benennung seiner Monster und Zwischengegner greift Diablo 2 auf einen Zufallsgenerator zurück. Dadurch entstehen bis heute legendär witzige Titel wie „Hirn-Pustel der Verrückte“.



Ein Action-Rollenspiel ohne Spinnen? Natürlich nicht! Auch in Diablo 2 nehmt ihr es immer wieder mit überdimensionalen Arachnoiden aus. Die Biester verteilen sogar Giftschaden und sind daher ganz schön gefährlich.

in diesem Fall natürlich auch mehr Feintuning. Jede Figur sollte sich anders spielen, musste aber auch perfekt ausbalanciert sein. Die Lösung für diese Problematik stellten schließlich von Civilization 2 und Master of Orion 2 inspirierte Talentbäume dar. Sie ermöglichten die langsame Entwicklung des eigenen Charakters und verhinderten, dass eifrige Spieler zu schnell zu stark wurden.

Viele der Veränderungen gegenüber dem Vorgänger resultierten aus teaminternen Diskussionen – etwa beim Mittagessen oder in den Bürogängen. „Ein Programmierer schlug damals etwa einem unserer Designer das Konzept von Waffen mit Sockelplätzen für Dinge wie Edelsteine vor. Eine Funktion, die später sehr gut bei der Community ankommen sollte“, so Schaefer im Interview. Die Verantwortlichen achteten bereits beim Rekrutieren neuer Mitarbeiter darauf, dass diese passionierte Gamer waren. Das erleichterte die Zusammenarbeit. Der Blizzard-Designer begründet diese Rekrutierungspolitik: „Wenn wir das Spiel mögen, das wir gerade entwickeln und nicht nach zwei Jahren vollkommen gelangweilt davon sind, dann ist dieses Spiel definitiv ein Gewinner.“

Der Teufel spielt online

Die nächste große Baustelle lauerte im Online-Modus. Für die Macher hinter Diablo 2 waren die Multiplayer-Komponenten das Herzstück des Spiels. Früh erkannte man, dass ein Mehrspielermodus die Lebenszeit des Action-Rollenspiels drastisch verlängern könnte. Aus heutiger Sicht können wir dem nur zustimmen. Noch immer spielen Menschen Diablo 2 über das Battle.net. Damals jedoch stand zunächst einmal der Feinschliff des Netzcodes auf dem Tagesplan. Schließlich konnten Spieler im ersten Diablo noch cheaten, dass sich die Balken bogen.

Es bedurfte einiger essenzieller Umstellungen an Battle.net und auch am Netzcode von Diablo 2, damit das Spiel funktionierte. Besagte Cheater-Problematik löste man beispielsweise, indem man die Verbindungstechnik von Peer-to-Peer auf Client-Server umstellte. Und obwohl Blizzard im späteren Verlauf Beta-Tests mit über 100.000 Spielern durchführte, tauchten auch nach dem Release immer wieder Fehler auf, die erst unter Volllast zutage traten.

Im Sinne der Qualitätssicherung arbeitete Blizzard North eng mit Blizzard South zusammen, die wiederum zeitgleich an Starcraft werkelten. Beide Teams tauschten sich regelmäßig untereinander aus und gaben sich gegenseitig Feedback zum aktuellen Stand der Projekte. Man stellte zu diesem Zweck sogenannte „Strike Teams“ auf, die Vorab-Versionen sichteten und im Anschluss Kritik und Verbesserungsvorschläge lieferten. Diese „Feedback-Gruppen“ nutzte Blizzard bis 2014, und sie galten als ein Geheimrezept für die Qualität der Spiele des Unternehmens.

Crunchen auf Teufel komm raus

Die Ambitionen der Macher lassen sich aber auch an gestrichenen Features ablesen. So planten David Brevik und seine Leute etwa mit einer zentralen Lobby, in der sich Spieler treffen, miteinander chatten oder gar Handel treiben konnten. Ins fertige Spiel schaffte es schließlich nur eine vergleichsweise schnöde Eingabemaske. Der Grund für das Fehlen der Battle.net-Stadt ist einfach: Es mangelte an Zeit. Denn je länger die Produktion lief, desto klarer wurde es, dass Blizzard North sich übernommen hatte.

Nach vier Monaten Crunch zur Fertigstellung des ersten Teils folgten nun zwölf Monate Crunch ab Juni 1999 bis zum Release des Spiels. Für die Mitarbeiter hieß es nun: 12 bis 16 Arbeitsstunden pro Tag, sieben Tage die Woche. Zu Beginn dieser Phase hoffte man noch,



Schreine versorgen euren Heldencharakter mit einem kurzzeitigen Vorteil. Die Namen dieser Gebetsstätten geben einen Hinweis auf die Auswirkungen. Beim hier gezeigten Schrein des Kampfes erhaltet ihr +200 Prozent Minimal- und Maximalschaden sowie mindestens +200 Angriffswert.

Der Bosskampf gegen Mephisto, den Lord des Hasses, schließt Akt 3 ab. In diesem Fall friert ein Spieler den Endgegner kurzerhand ein und verhindert so den nächsten Angriff.

Tauchten im ersten Teil noch drei Klassen auf, waren es in Diablo 2 gleich fünf Helden mit eigenen Skills und Talentbäumen. Dadurch spielten sich die Figuren deutlich anders und erlaubten unterschiedliche Taktiken.

das Spiel bis Ende 1999 veröffentlichen zu können. Aber weit gefehlt! Im Herbst 1999 kontaktierte David Brevik Blizzard-Chef Michael Morhaime und bat um mehr Zeit. Diese gewährte man dem Team zwar, pochte aber auch auf eine baldige Fertigstellung.

Der Zeitdruck sorgte für weitere Kürzungen, schließlich fehlte zum Zeitpunkt der Unterredung zwischen Brevik und Morhaime noch das komplette Höllen-Kapitel. Dieses kam erst im Frühjahr 2000 dazu. Erich Schaefer dazu: „Wir haben konstant Gameplay und Features abgewogen. Bis zum Ende haben wir Veränderungen vorgenommen, wenn sie das Spiel besser machten.“ Nur wenige Wochen vor dem Start der Beta-Version im März 2000 strich man beispielsweise einen ganzen Akt, da dieser zu leer gewirkt hätte. Ursprünglich sollte Diablo 2 fünf Akte besitzen, kam aber mit lediglich vier auf den Markt.

In der Crunch-Zeit zog Blizzard North zudem das verfügbare Personal zusammen und holte sogar Mitarbeiter an Bord, die eigentlich an der Erweiterung Lord of Destruction schrauben sollten. Begann die Entwicklung von Diablo 2 noch mit 24 Mitarbeitern, waren es zu Hochzeiten bis zu 60 Kollegen, die unter Hochdruck schufteten. Und als wäre das noch nicht genug, ging kurz vor der Ziellinie auch noch das Backup des Quellcodes und sämtlicher Assets verloren.

„Es war alles weg. Wir hätten weitere Backups haben sollen, aber vernachlässigten diese. Wir verbrachten zwei Tage in vollkommener Panik, ehe wir weite Teile des Spiels rekonstruieren konnten“, erklärte Erich Schaefer bei einem Panel während der ExileCon 2019 (/www.gamespot.com/articles/how-diablo-2-was-almost-lost-and-why-a-remaster-is/1100-6471517/). Glücklicherweise hatten einige Kollegen das noch unfertige Spiel zu Testzwecken mit nach Hause genommen. Das war letztlich die Rettung für Diablo 2. Das Spiel ging am 15. Juni 2000 Gold und stand bereits am 29. Juni 2000 in den Läden.

Teuflischer Erfolg

Wer jetzt übrigens denkt, dass ein Erich Schaefer beispielsweise mit einem zynischen Grinsen auf diese Zeit zurückblickt, der täuscht sich. Stattdessen fasst er die drei Jahre wie folgt zusammen: „Die Entwicklung von Diablo 2 ist eine bemerkenswerte Erfolgsgeschichte. Wir durften das Spiel machen, das wir entwickeln und vor allem auch spielen wollten. Diablo 2 wurde ein herausragender Titel, den bis heute noch viele von uns spielen.“ Brevik betont außerdem, dass Diablo 2 nicht ohne das Team und dessen unglaublichem Einsatz und Kreativität möglich gewesen wäre.

Das Erbe eines Diablo 2 finden wir noch heute in modernen Action-Rollenspielen wieder: Von dem einfachen, aber enorm motivierenden Gameplay bis hin zu Charakterelementen wie dem Sockeln von Gegenständen und auch dem starken Fokus auf Loot und Kämpfen. Diablo 2 ehrte zwar den ersten Teil, ging aber in nahezu allen Bereichen einen deutlichen Schritt weiter. Speziell die verfeinerte Online-Komponente in Verbindung mit der Erweiterung von Battle.net sollte man an dieser Stelle nicht vernachlässigen. Diablo und Diablo 2 sind Online-Wegbereiter, lange bevor Online-Gaming wirklich im Fokus stand.

Die Erfolgsgeschichte setzt sich bis heute fort: Diablo 4 befindet sich bekanntermaßen in der Entwicklung. Ein Wiederaufleben von Diablo 2 erscheint aber unwahrscheinlich. Der Grund liegt in dem Verlust des Quellcodes und der Assets aus dem Jahr 2000. Nur mit diesen wäre ein schneller Remaster möglich gewesen. Ohne diese Informationen aber könnte Diablo 2 ein umfangreiches Remake werden … und das wird sich Blizzard wohl nicht ein zweites Mal antun. ❑



Auf Wunsch könnt ihr das Inventar auch jederzeit einblenden. Das halbiert zwar den Bildschirm, dafür behaltet ihr aber Gegenstände und Ausrüstung besser im Blick.

Auch wenn Diablo 2 keine Online-Städte besaß, so gab es doch immer wieder Ortschaften zum Erkunden. Lut Gholein ist die größte Stadt im Spiel. Hier könnt ihr etwa von Mara eure Ausrüstung reparieren lassen.



REPLAY

Spielspaß über den Release hinaus: Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Netherrealm Studios
Hersteller: Warner Bros.
Termin: 26. Mai 2020
Preis: ca. 40 Euro/
ca. 60 Euro inkl. Hauptspiel
USK: ab 18 Jahren

Mortal Kombat 11: **Aftermath**

Kurz nach der Ankündigung ist die Story- und Charaktererweiterung Aftermath für Mortal Kombat 11 bereits erhältlich. Wir klären für euch, ob sich die zusätzliche Geschichte auch lohnt.

Von: Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

Nach einem knappen Jahr und den ersten sechs Neuzugängen für das Kämpfer-Roster erscheint der Aftermath-DLC für Mortal Kombat 11 nicht einmal einen Monat nach seiner Ankündigung. Darüber waren wir wahrscheinlich genauso überrascht wie ihr, denn eine Erweiterung, die die Geschichte des Hauptspiels weitererzählt, gab es vorher in keinem Titel der Mortal-Kombat-Reihe. Neben der Storyerweiterung will Aftermath weiterhin durch drei neue Kämpfer bestechen – mit Sheeva und Fujin kehren zwei altbekannte Gesichter zurück, deren letzter Auftritt schon eine Weile her ist. Mit dem dritten Neuzugang Robocop gesellt sich ein weiterer prominenter Film-Gast zu der bereits üppigen Kämpferriege. Zu guter Letzt dürfen sich auch die Besitzer aller Versionen von Mortal Kombat 11 über einige kostenlose Updates wie neue Arenen und die Rückkehr der beliebten Friendship-Finisher freuen. Der Haken an der Aftermath-Erweiterung ist der üppige Preis von 40 Euro. Ob dieser gerechtfertigt ist? Wir haben uns die Inhalte von Aftermath im Test genau angesehen.

Der ewige Kampf
Die Geschichte von Aftermath knüpft direkt an das Ende der Hauptstory an und kann im Menü separat ausgewählt werden. Wer die Auflösung des ursprünglichen



In Aftermath sind die Helden wohl oder übel auf die Hilfe des verräterischen Zauberers Shang Tsung angewiesen. Ob sie das irgendwann bereuen werden?



Neuzugang Robocop spielt sich zwar etwas langsamer als viele seiner Kollegen, schlägt aber umso härter zu. Mit Schusswaffen und Schilden hält er Gegner auf Distanz.


Die Friendship-Finisher, die es so ähnlich auch in den Vorgängern gab, werden durch das Update kostenlos hinzugefügt und sind auf jeden Fall für einige Lacher gut.



Im Story-Modus übernehmt ihr auch die Kontrolle über DLC-Charaktere aus dem ersten Kombat-Pack. Leider wird generell relativ viel Recycling betrieben.

Story-Modus also noch nicht gesehen hat und gewisse Spoiler vermeiden will, sollte zum nächsten Punkt springen. Wer dennoch weiterlesen möchte, sei somit gewarnt. Nach seinem Sieg über Kronika lag es an Liu Kang, die Zeitlinien neu zu gestalten. Dass dies der Fall war, dachten wir nach dem Ende wohl alle. Aber prompt werden die Karten durch den Auftritt eines eher ungewöhnlichen Trios neu gemischt. Oberbösewicht Shang Tsung, begleitet durch Nighthawk und Fujin sowie aus Kronikas Fängen befreit, warnt Liu Kang vor der Benutzung des Stundenglases: Ohne Kronikas Krone, die beim vorangegangenen Kampf zerstört wurde, würde die originale Zeitlinie nicht wiederhergestellt werden können. Also entscheiden sich die Helden vorerst, Shang Tsung zu vertrauen, und schließen sich seinem Vorhaben an, die Krone aus der Vergangenheit zu stehlen und sie Liu Kang in der Zukunft zu überbringen.

Finish it?

Hauptaspekte der Erzählung sind laut den Netherrealm Studios Themen wie Vertrauen und Verrat. Kann die Story aber in den fünf Kapiteln auch die versprochene Tiefe vorweisen? Die Antwort lautet hier klar: nein. Mit einer Länge von nur knapp drei Stunden ist die Kampagne auch viel zu kurz, um eine tiefgründige Erzählstruktur zu beinhalten. Die Plot-Twists rund um den Verratsaspekt überraschen kaum und lassen sich bereits aus kilometerweiter Entfernung leicht ausmachen. Wie auch in der Hauptstory zuvor besteht das Gameplay nur aus stinknormalen Kämpfen, die jeweils vorher und nachher von actionreifen Cutscenes begleitet werden. Diese sind wie schon gewohnt auf höchster Qualität und wissen zu unterhalten. Schade ist hier aber, dass es keine wirklich neuen Schauplätze oder Ereignisse gibt – auf ihrer Suche nach der Krone in der Vergangenheit passiert das (Un)Helden-Trio nämlich nur die aus der Hauptgeschichte bekannten Locations. Zusammen mit der kurzen Spielzeit und der sehr vorhersehbaren Story ergibt sich hier ein eher uninteressanter Mix, der nicht nur für Langeweile sorgt, sondern auch durch den hohen Preis einen faden Beigeschmack hat.

Kämpfer haben keinen Namen, sie haben ein Programm

Im Gegensatz zum neuem Story-Modus können sich die drei neuen Kämpfer aber sehen lassen. Die Netherrealm Studios zeigten schon mit dem Hauptspiel und dem ersten Kombat-Pack, dass sie in Sachen Beat 'em Ups immer noch zu den talentiertesten Entwicklern der Spielwelt zählen. Die drei Neuzugänge Fujin, Sheeva und Robocop spielen sich allesamt hervorragend. Altbekannte Angriffe wie Fujins Tornadowellen oder auch Sheevas Signatur-Stampfattacke lassen das Fan-Herz höherschlagen. Bei den neuen Fatalities und Fatal Blows fliegen wieder so viele Innereien über den Bildschirm, dass man sich fragen muss, ob die Macher sich als Nächstes vielleicht an einem Chirurgie-Simulator versuchen sollten. Neben den gelungenen Charakteren sollten auch noch die Neuerungen des kostenlosen Updates zum Aftermath-DLC angesprochen werden. Diese versorgen alle Spieler mit vier neuen Arenen und der Rückkehr der Stage-Fatalities und Friendship-Moves. Solche Updates sind gern gesehen und man würde sich wünschen, dass uns Netherrealm in Zukunft weiterhin damit versorgt. Wie wäre es als Nächstes mit der Rückkehr der Tower-Minigames?

ALEKSANDAR MEINT



„Die guten Neuzugänge werden leider durch eine überteuerte Kampagne überschattet."

Warner Bros. steht ja bekanntermaßen nicht immer für eine faire Preispolitik. In diesem Sinne hat der Publisher auch mit Mortal Kombat 11: Aftermath keine Ruhmestat abgeliefert. Nimmt man die Preise einzelner Kämpfer aus dem vorherigen Kombat Pack als Orientierung, kostet ein neuer Recke sechs Euro (sie einzeln zu erwerben, ist aber nicht möglich). In Aftermath bedeutet dies, dass man also etwa 22 Euro nur für die Kampagne bezahlt. Bei einer Spielzeit von nur drei Stunden und einer eher uninspirierten Story ist das viel zu hoch angesetzt. Außerdem vermisse ich Erweiterungen an der Krypta und den Towern. Zu diesem Preis machen die kurze Story und die neuen Charaktere neben ein paar kosmetischen Gegenständen Aftermath nicht zu einer lohnenswerten Erweiterung.


Die Cutscenes sehen auch im neuen DLC wieder einmal grandios aus und bereichern das Actionspektakel.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 07/2010

Von: Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ In der Ausgabe 07/2010 gaben wir vielseitige Ausblicke zu den großen und weniger großen Ankündigungen der E3-Messe. Unter anderem gab es neue Informationen zu Titeln wie Crysis 2, The Witcher 2 , Fallout: New Vegas und Deus Ex.

PC Games
2 VOLLVERSIONEN AUF DVD
KING'S BOUNTY THE LEGEND
MECHWARRIOR 4 MERCENARIES
MESSE-HITS AUF 33 SEITEN
CRYSIS 2
Deus Ex 3 ● Shogun 2: Total War
Dungeon Siege 3 ● Homefront
Portal 2 ● Star Wars: Old Republic
Driver: San Francisco ● Spec Ops
+ Videos und Trailer auf Heft-DVD
EXKLUSIVE BILDER + INFOS
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
ZU BESUCH BEI BLIZZARD
WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

E3-Highlights

Viele Eindrücke von der E3 2010

Sommerzeit ist ja für Videospieler bekanntermaßen auch E3-Zeit. Traditionell sorgt die jährlich stattfindende größte Videospiel-Messe der Welt für viele brisante Neuankündigungen. Legendäre Pressekonferenzen wie eine Präsentation anlässlich der neuen PS3 von Kaz Hirai („Riiiidge Raaaacer“) im Jahre 2006 oder der Auftritt von Tak Fuji bei der Vorstellung von Ninety Nine Knights 3 („one million troops … wooooooooow“) 2010 sind bei den meisten von uns wohl mit lustigen Erinnerungen verbunden. Daher ist es schade, dass viele Konzerne und Entwickler der Messe in den letzten Jahren ferngeblieben sind und auf hauseigene Konferenzen und Online-Präsentationen setzten. Der traurige Tiefpunkt für die E3 dürfte aber wohl die komplette Absage in diesem Jahr aufgrund der Corona-Pandemie sein. Also erinnern wir uns doch lieber an bessere Zeiten, wie zum Beispiel vor zehn Jahren. Als äußerst laut und spektakulär beschrieb unser Messe-Team die Geschehnisse auf dem Messegelände in Los Angeles. Obwohl die aktuellen Konsolen noch in weiter Ferne waren, gab es damals einiges zu den diversen Titeln zu zeigen, von denen sich heutzutage auch viele als Klassiker bezeichnen dürfen. Titel wie Mafia 2, Dead Space 2 oder The Witcher 2 standen bei unseren Redakteuren hoch im Kurs. Portal 2, Fallout: New Vegas und Shogun 2 erfreuen sich heute noch großer Beliebtheit. Im Gegensatz zu den ganzen Zweiern konnte sich die Zahl Drei aber nicht so gut durchsetzen: 3D-Gaming wurde auf der damaligen E3 groß beworben, hat sich aber im Laufe der Jahre kaum etablieren können. Der Hype um Filme wie Avatar ist, was den Gaming-Bereich angeht, gänzlich aus den Wohnzimmern verschwunden.



Das große Treiben auf der Messe bleibt im Jahr 2020 leider aus.

Keine Krise in Sichtweite

Mit pompösen Effekten versuchte Crysis 2 die Messebesucher zu bestechen.

Mit der Einschätzung zum zweiten Teil des Ego-Shooters aus dem Hause Crytek lagen die damaligen PC-Games-Redakteure richtig: Ein guter Shooter, der aber wenig mit dem ersten Teil gemein hat. Viele Fans störten sich am neuen Weg, den man bei Crytek hinsichtlich der Story eingeschlagen hatte. Auch der Wechsel der Location vom echten Dschungel in einen Großstadt-Dschungel schmeckte vielen der Fans nicht so ganz. Zusätzlich beäugte man den Wandel der Gameplay-Werte von eher taktischer und schleichlastiger Action hin zu einem reinen Action-Shooter im Stile von Call of Duty skeptisch. Die ersten gezeigten Szenen aus der E3-Präsentation sprachen zumindest für das zweitgenannte Szenario. Die Gameplaysequenzen zeigten zwar eine eher lineare Formel, grafisch waren sie aber umso beeindruckender. Hier setzte Crytek wie schon beim Vorgänger auf die berüchtigte hauseigene Engine, die schon etliche Gaming-PCs in die Knie gezwungen hatte. Die Grafik und die Effekte konnten sich sehen lassen. Hinsichtlich der KI, für die man Crytek bis dahin nicht unbedingt Preise verliehen hatte, versprach man, einen neuen Genre-Standard zu setzen. Die neue Formel scheint für Crytek schlussendlich aufgegangen zu sein. Wertungen im Neuner-Bereich, auch bei uns, sprachen für die Qualität des Ego-Shooters. Als Klassiker würde man Crysis 2 aber wohl nicht bezeichnen. Der angekündigte 3D-Modus war zudem nicht der große Knüller, da die damalige Technologie zu teuer und umständlich war.



Optisch setzte Crytek mit Crysis 2 wieder einen neuen Grafikstandard.



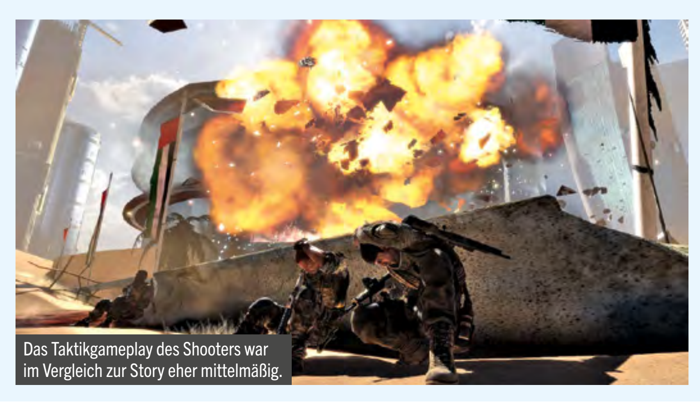
Die Umorientierung auf mehr Action ließ eingefleischte Fans skeptisch werden.

Ästhetischer Anti-Kriegs-Shooter

Wir nahmen Spec Ops: the Line von Yager Entertainment in der Vorschau genauer unter die Lupe.

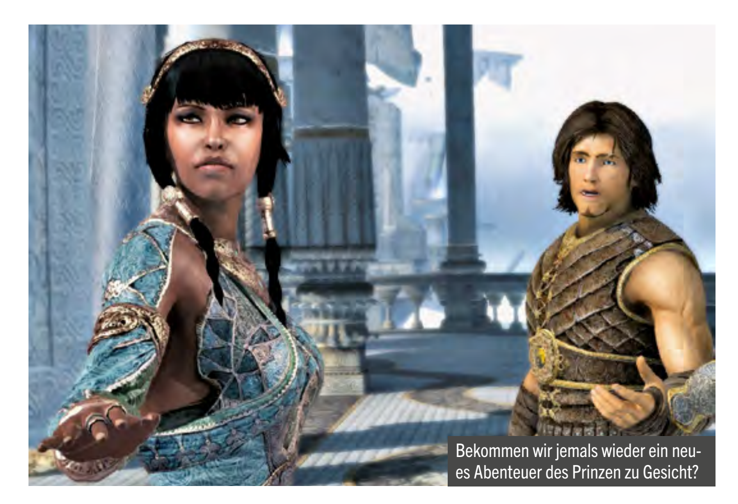
Mit Spec Ops: The Line wollte man beim deutschen Entwicklerstudio Yager Entertainment einen anderen Weg als bei den zahlreichen Vorgängern (zehn Titel insgesamt!) gehen. Das realistische Taktik-Shooter-Gameplay wich dem Fokus auf eine düstere und moralisch ambivalente Erzählstruktur. Obwohl das Spiel, was das Gameplay anbelangt, stark der Gears-of-War-Reihe ähnelt, hören die Gemeinsamkeiten da aber auch schon auf. Die Story in Spec Ops: The Line kennt keine festgelegten Feindbilder, kein Gut und Böse. Angelehnt an Francis Ford Coppolas Filmklassiker Apocalypse Now und den Imperialismus-kritischen Roman Heart of Darkness von Joseph Conrad führt euch die Story nach Dubai, welches nach einem riesigen Sandsturm und einer fehlgeschlagenen Rettungsmission eines amerikanischen Bataillons in kompletter Anarchie versunken ist. Laut Lead Designer Jörg Friedrich soll sich der Spieler bei jeder Aktion tatsächlich auch schlecht fühlen. Laute Kritik gab es daher an der Entscheidung von Yager, Sequenzen einzuführen, in denen der Titel dem Spieler die Kontrolle wegnahm, um so gewisse Szenen zu erzwingen. Die eingeschlagene Richtung wurde trotzdem weitestgehend positiv rezipiert, da sich der Titel durch die tiefgründige Erzählung vom Genre-Einheitsbrei à la Call of Duty abheben konnte. Gameplaytechnisch bot Spec Ops: The Line hingegen keine Revolution, solide war das Rumgeballere dennoch. Es ist schade, dass wir nach diesem einzigartigen Titel keine ebenso düstere Fortsetzung spendiert bekommen haben.


Das Setting und die Story waren die größten Besonderheiten des Titels.


Das Taktikgameplay des Shooters war im Vergleich zur Story eher mittelmäßig.

Der Tod eines Franchise?

Wir testeten das Action-Adventure Prince of Persia: Die vergessene Zeit.

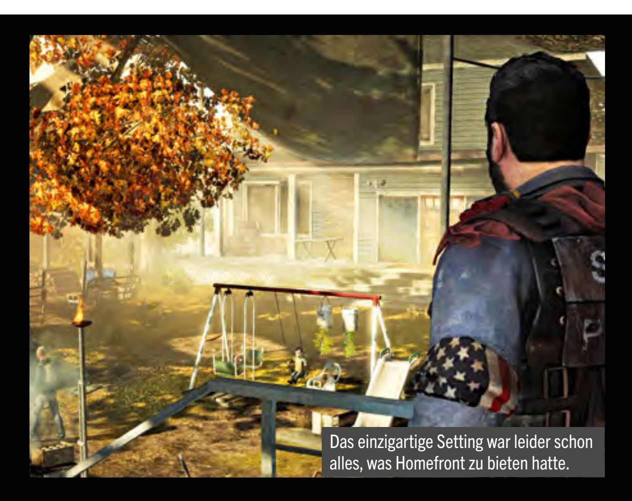

Bekommen wir jemals wieder ein neues Abenteuer des Prinzen zu Gesicht?

In der Juli-Ausgabe gab es für uns nicht nur E3-Vorschauen zu beleuchten. Auch einige Tests schafften es in die Ausgabe zur Zeit des berüchtigten Sommerlochs. Einer dieser Titel war das neueste Action-Adventure des agilen Prinzen aus dem persischen Reich. Prince of Persia: Die vergessene Zeit erschien damals fast zeitgleich mit dem Kinostreifen, in dem der Prinz von Jake Gyllenhaal verkörpert wurde. Das Abenteuer fügte sich in die Sands-of-Time-Trilogie, genauer gesagt zwischen Sands of Time und Warrior Within, ein. Im Test bemängelten wir damals die eher seichte und uninspirierte Story. Lieblos geschriebene Figuren, ein vorhersehbarer Plot und eine aufgesetzte Liebesgeschichte waren dabei nur einige der Störfaktoren. Das Gameplay hingegen war wieder auf höchstem Niveau: Die Kletter- und Sprungpassagen waren sehr unterhaltsam und die Rückkehr der Zurückspul-Funktion war auch gern gesehen. So konnte der Prinz bei jeglichen Gefahren die Zeit zurückdrehen und einen erneuten Versuch wagen. Trotz der guten Bewertungen ist es seitdem sehr still geworden um das Franchise. Laut Ubisofts letzter Aussage pausiere man die Arbeit an Prince of Persia. Die Entwicklung an allen Marken würde im Hintergrund jedoch weiterkochen, so Yannis Mallet im Jahr 2013. Angesichts der bereits zehnjährigen Abwesenheit erhitzt man den Prince-of-Persia-Kochtopf aber anscheinend mit einem defekten Bunsenbrenner.

Irren ist menschlich!

Homefront blieb leider hinter den Erwartungen zurück.

Aufmerksamkeit konnte der Shooter mit dem vielversprechenden Setting auf jeden Fall erzeugen: In der E3-Vorschau zum Titel der Entwickler von Kaos Studios berichtete das Messe-Team über eine spektakuläre Aktion des Publishers THQ. Plakate, Militäraufmärsche und Propaganda-Pamphlete waren Teil des kreativ-aggressiven Marketings des Ego-Shooters. Als nordkoreanische Grenzposten aufgemachte Parkplätze waren dabei die Spitze des Eisbergs. Makaber, aber effektiv, fanden unsere damaligen Redakteure. Das besondere Setting, in dem die USA von der Westküste aus komplett von nordkoreanischen Truppen eingenommen und als Kolonie verwaltet werden, war leider auch schon das einzig Positive an Homefront. Der gute Ersteindruck wurde durch den Test nicht bestätigt. Eine kurze Kampagne, viele Bugs, mittelmäßige Grafik und eine dumpfe Gegner-KI machten den Titel zu einer durchwachsenen Erfahrung. Auch der Nachfolger Homefront: The Revolution aus dem Jahr 2016 konnte keine großen Verbesserungen aufweisen.


Das einzigartige Setting war leider schon alles, was Homefront zu bieten hatte.

ROSSIS FAREWELL



Die vorherige Ausgabe war ja bereits die letzte, in der unser Urgestein Rossi die beliebte Leserbriefrubrik für uns befüllte. Um ihm seinen würdigen Abschied zu geben, riefen wir euch aber dazu auf, uns zu schreiben – mit euren Abschiedsgrüßen, euren Anekdoten, euren Erinnerungen. Den Großteil der bis zum Redaktionsschluss eingegangenen E-Mails findet ihr daher auf den nächsten sechs Seiten, die Mails, die es nicht mehr ins Heft geschafft haben, leiten wir natürlich auch noch an Rossi weiter. Und auch ein paar (Ex-)Kollegen, mit denen Rossi jahrelang an PC Games und PlayTime zusammenarbeitete, kommen noch einmal zu Wort.
In diesem Sinne auch noch mal von der Redaktion: Mach es gut, Rossi :) Deine Leserbrief-Antworten und -Kolumnen werden uns sehr fehlen.

Hallo Rossi,
ein riesiges Dankeschön für all die Jahre mit großartigen Antworten auf teilweise schreckliche Briefe. Ich kann mir vorstellen, dass es für Dich einer der besten Jobs war, den man haben kann. Für mich geht ein kleines Stück Jugend verloren, so ist das nun mal. In diesem Sinne wünsche ich Dir einen wunderschönen Ruhestand. Bleib wohlauf.

Mach's gut,
Tino

Lieber Sascha, liebe Redaktion,
da geht – wie von Dir im Editorial angemerkt – ein Urgestein.
Seit der Playtime hat er mich durch alle Höhen und Tiefen unseres liebsten Hobbys begleitet.
Meine Highlights / liebsten Erinnerungen / was auch immer hier niederzuschreiben ist schlicht nicht möglich. Es sind zu viele; ich kann, ich will mich nicht entscheiden.

Also, Rossi, Du hast mir so oft aus der Seele geredet. Deine Kommentare und Gedanken, häufig kantig und so nicht «weichgespült» waren immer wieder neu ein absolutes Highlight.
Ich mag es Dir von Herzen gönnen, dass Du nun mehr Zeit für Deine Gartenbewohner hast.
Aber so einen langjährigen «Freund» gehen zu lassen macht mich trotzdem traurig.
Bleib, wie Du bist, aber die (Gamer-)Welt wird nun nicht mehr dieselbe sein.

Dein dankbarer «Quotenschweizer»
Markus

Hi Rossi,
es war einmal vor langer, langer Zeit, heute bekannt als die 90er, da habe ich meine erste PC Games am Kiosk gekauft... Titel-Thema war seiner Zeit „Star Wars TIE-Fighter"...
Der PC-Schrauberei bin ich all die Jahre treu geblieben und eure Zeitschrift begleitet mich bis heute. Und nein, ich lese sie nicht auf dem Klo!
Wenn sie einmal im Monat in meinem Briefkasten liegt, ist das Ritual immer gleich … Erst mal schnell durchschauen, was für Themen drin sind, und dann ab zu den Leserbrief-Seiten. Später wird dann das restliche Heft gelesen.
Jetzt geht der große alte Mann der Leserbriefe also von Bord! Ich werde deine Zeilen sehr vermissen und wünsche Dir alles Gute!

Hochachtungsvoll (ist so gemeint … nicht einfach nur alt)
Dieter

PS: Nein, natürlich weine ich nicht! Habe da nur was ins Auge bekommen …

Lieber Rainer!
Seit 1993 bin ich treuer Leser dieser Zeitschrift. So unglaublich es klingen mag: Es ereilte mich eine Art Vorahnung, als ich die letzte PC-Games-Ausgabe in den Händen hielt. Ich starrte auf die Titelseite und mir schoss auf einmal der Gedanke durch den Kopf, wie es wohl sein würde, eine PC Games zu lesen, in der DU nicht mehr als Leserbriefonkel fungierst. Schnell als grausiges Hirngespinst abgetan, traf es mich trotzdem wie ein Schlag, als ich (wie eigentlich immer) zuerst zu deiner Rumpelkammer blätterte und mein Blick auf „Last Edition" fiel. Die Gefühlsachterbahn, die damit einherging, möchte ich mal so beschreiben: Es war, als würde man einem seiner besten und treuesten Wegbegleiter auf ganz plötzliche und unerwartete Weise „Lebewohl!" sagen müssen (so ähnlich muss es sich wohl für die Hobbits angefühlt haben, als klar wurde, dass Frodo auch das letzte Elbenschiff besteigen wird …). Das mag sich vielleicht komisch anhören, da wir uns ja nie begegnet sind und ich ja auch nur ab und an mal Leserbriefe an dich geschrieben habe.
Nichtsdestotrotz ist es mir wichtig, dass du weißt, dass deine Leserbriefseiten für mich stets eine besondere Kraftquelle darstellten. Besonders in schweren Zeiten konnte ich mich von deinem Humor und deiner Liebe für sprachliche und gesellschaftliche Spitzfindigkeiten stets inspirieren und vor allem zu herzhaftem Lachen bringen lassen. Letzteres ging sogar so weit, dass meine Frau diese „Lachflashes" samt freudentränenden Augen meist schon von Weitem mit „Liest' wieder Rossis Antworten auf die Leserbriefe?" kommentierte (und sie diese dann natürlich auch unbedingt lesen wollte).
In jedem Fall gebührt dir mein aufrichtigster Dank für deine Arbeit und dein immerwährendes Bemühen um die

SIMON FISTRICH

Rossi geht – und mit ihm eine Ära! Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie ich als Schüler bereits alte Ausgaben der PlayTime las – hauptsächlich der Leserbriefe wegen, die immer das absolute Highlight waren. Keiner konnte Leserbriefe so witzig und raubeinig beantworten wie Rainer. Diesen Charme hat er sich bis zuletzt bewahrt. Da es früher nie Fotos von ihm gab, rätselten wir ständig, ob es sich nicht um eine Kunstfigur handelte, die die Redaktion erfunden hatte. So ein cooler Typ konnte unmöglich echt sein. Bis 2007 war ich mir unsicher – bis ich damals als Redakteur bei Computec einstieg. Ich erinnere mich noch genau, wie mir damals in einer der Kaffeeküchen dieser Rockertyp auffiel, der mich frappierend an die Cartoons erinnerte, die ich von den Leserbriefseiten kannte. „Kann das dieser Rossi sein?", fragte ich mich. Konnte er. Und ich traute mich und sprach ihn an. Das erste Gespräch von unzähligen, wo sich herausstellte: Der ist wirklich so cool. Danke, Rossi, für Deinen unermüdlichen Einsatz diese ganzen Jahre. Genieß Deinen Ruhestand in dem Wissen, dass Du wahnsinnig vielen Leuten mit Deiner unvergleichlichen Schreibe den Tag erhellt hast!



Anliegen deiner Leserinnen und Leser. Kurz gesagt: Ich werde dich sehr, sehr vermissen!

Alles Gute und vor allem Gesundheit (nicht nur für den nächsten Nieser gedacht) wünscht dir
Christian

Hallo Rainer,
es fühlt sich seltsam an, diese Zeilen zu schreiben. Zu wissen, dass es das letzte Mal sein wird. Auch, weil es in all den Jahren viel öfters dazu hätte kommen können, sich hinzusetzen, um einen Brief zu verfassen. Bedauerlicherweise habe ich erst von einem Tag auf den nächsten verschoben – um dann festzustellen, dass das betreffende Thema sowieso überholt sei. Dieses Mal jedoch habe ich alles andere beiseitegeschoben, bevor es für eine ansprechende Verabschiedung tatsächlich zu spät ist.
Somit sei gesagt, bereits in der aktuellen Ausgabe ‚Rainers Einsichten' zu vermissen. (Danke daher für die letztmalige Dosis in mehrfacher Form!) Diese besondere Mischung aus Persönlichem, Rückblicken in die Vergangenheit und aktuellem Zeitgeschehen. Auf eine ganz eigene Art, die man wohl im Filmgenre als Tragikomödie bezeichnen würde.
Sowieso ist es auch eine Kunst, stets passende Antworten auf die höchst unterschiedlichen Leserbriefe zu finden. Hierzu bräuchte es nur ein Blick auf Ausgaben (meist eingestellter / übernommener) von Konkurrenten, die auf mitunter brachiale Art und Weise versuchten, in jeden Leserbrief möglichst irgendwie Humor einzubringen. Manchmal habe ich mich gefragt, was die entsprechenden Redakteure während ihrer Arbeit eigentlich geraucht hatten…
Wie auch immer zukünftig die Rumpelkammer aussehen mag, wird sie nicht mehr dieselbe sein. Die / der Nachfolger wird einen breiten Schatten ausfüllen müssen / in tiefe Fußstapfen treten (hoffentlich wird das jetzt falsch aufgefasst). Denn während in der Filmwelt immer ein Harrison Ford Indiana Jones sein wird, es im All nur den einen James T. Kirk alias William Shatner gibt, sind jegliche Leserbriefbeantworter allesamt Kopien eines Originals.
Angesichts des anstehenden Ruhestandes wäre es allerdings eine Verschwendung des vorhandenen Schreibpotenzials! Insbesondere wegen den bereits erwähnten Kolumnen, die man sicherlich auch auf Buch / Film / Serienformat strecken könnte. Unter einem Titel wie: ‚Zwischen Nachbarschaft und Tankstelle'. Apropos: Mit bereitet es schon Sorgen, wie sich der Benzinpreis zukünftig entwickelt. Schließlich fällt ein Großabnehmer zukünftig weg, der tagtäglich zwischen Wohnort und Arbeitsplatz vorbeischaut. Denn weniger Weltverbrauch = höhere Preise. Das kann ja etwas werden… aber vielleicht ist das Ende unter Umständen kein endgültiges! Man betrachte einen P. Stewart, der nach Jahrzehnten und völlig unerwartet wieder in seine Rolle als Picard geschlüpft ist! Somit könnte eines Tages ein betagter Bestsellerautor überraschend in der Redaktion in Fürth auftauchen, um das gewisse Etwas in die Zeilen der Leserbriefe zu bringen.
Somit in guter Hoffnung (+selbstverständlich Wünsche für ein langes und erholsames Leben ohne Ungeziefer / widerspenstige Gewächse im Garten)

Ein Gruß aus Thüringen,
Silvio



Hallo Rainer,
letzte Woche haben wir erst deine Käsesemmeln gemacht, allerdings in abgewandelter Form mit einer Wiener. Das Foto wollte ich dir die Tage schicken, was damit auch meine erste E-Mail an dich wäre. Oft wollte ich schreiben und tat es am Ende dann doch nicht. Ich bin seit '97 Abonnent (keine Ahnung, wann ich meine erste PCG am Kiosk gekauft habe) und deine Einsichten und Leserbriefe durften da somit nie fehlen. Ich war immer der Einzige in meinem Freundeskreis, der die PC Games hatte, dabei gab es oft lustige Runden, bei denen ich die aktuelle PCG auspackte und das Beste aus deinen Leserbriefen vorlas (deine Einsichten durften da natürlich nie fehlen). Ich meine mich dunkel daran zu erinnern, dass du irgendwann im letzten Jahr mal etwas in Richtung Abschied gesagt hast, was man als großer Fan zwar wahrnimmt, aber am Ende dann doch ignoriert. So kam es, dass ich die aktuelle Ausgabe aufklappte und wie gewohnt zu deiner Rubrik vorblätterte. Ich bin mir heute nicht mehr sicher, aber hatte mich just in diesem Moment gerade dein Dodge überrollt? Das würde zumindest erklären, warum ich mich plötzlich schreiend und heulend auf dem Boden wiederfand.
Auch wenn diese Zeilen sehr schwerfallen. Ich wünsche dir zum Abschied alles erdenklich Gute! Viel Spaß beim Grillen, Sprit verbrennen, Ökofritzen jagen und was du eben sonst so machst!

Liebe Grüße,
Matthias

PETRA FRÖHLICH

Ohne Rossi wäre meine berufliche Laufbahn anders verlaufen. Genauer: Sie wäre vermutlich gar nicht erst gestartet. Denn er war es, der 1991 meinen reichlich unverfrorenen Leserbrief zum PC-Games-Vorläufer PlayTime abdruckte – entgegen meiner Erwartung. Dabei hatte ich am Ende des Briefes noch getönt: „Da Sie es höchstwahrscheinlich nicht fertigbringen, eine dermaßen niederschmetternde Kritik in Ihrem Heft abzudrucken, bitte ich Sie dennoch, mir auf einen Brief in Form einer Stellungnahme zu antworten!" Das ist jetzt fast 30 Jahre her. Für mich war das buchstäblich ein „life-changing" Moment. Nämlich der kleine Zeh in der Tür des Verlags – der Rest des Fußes folgte ein paar Monate später. Man mag sich gar nicht vorstellen, was ohne ihn und diese Großtat seitdem *nicht* passiert wäre.



Nach einigen Jahren im Team der freien Autoren startete ich 1995 als angestellte Jung-Redakteurin und war somit zwei Jahrzehnte Rainers Kollegin. Mag sein, dass der gute alte Leserbrief mittlerweile ein bisschen aus der Zeit gefallen ist, weil ja die Weltpolitik auf Twitter verhandelt wird. Mit seiner „Rumpelkammer" hat er das Blatt ein Vierteljahrhundert lang geprägt – und ein Stück weit auch mich. Dafür kann ich nur meinen Hut ziehen und „Danke" sagen.

OLIVER MENNE

Rossi? Eine Legende. Wir haben uns irgendwann im letzten Jahrtausend kennengelernt, aber seit mindestens 15 Jahren nicht mehr gesehen. Ganz weit vorne in der Erinnerung sind natürlich die uralte schwarze S-Klasse mit dem V8 oder auch der schwarze Skorpion im Terrarium seines Büros, dessen Namen ich vergessen habe.

Komischerweise ist es aber ein Satz aus dem gemeinsamen Arbeitsalltag der 90er-Jahre, der mir als Erstes einfiel: „Oh, das ist aber hübsch!" Da kommt also ein Riese in Cowboy-Stiefeln angeschlappt, stellt sich in deinen Rücken, schaut auf den Bildschirm und dann ... „Oh, das ist aber hübsch!", gefolgt von einem zuckersüßen Lächeln. Das war immer etwas bizarr, aber auch immer erheiternd und aufmunternd, gerade wenn das Spiel eigentlich Schrott war.



Rossi, egal, was du in Zukunft machst, du bleibst für immer Teil der Spielemagazin-Historie. Ich bin sicher, dass Gamer der ersten Stunden im Jahr 2050 sagen werden „Weißt noch damals, als das anfing mit dem PC-Gaming? Die Leserbriefe in der PC Games? Der Rossi?" Oh ja.

Hi,
ich hätte nicht gedacht, dass mich irgendwann mal ein Artikel in der PC Games schockt, aber bei dem Editorial in dieser Ausgabe ist es passiert! Mit feuchten Augen habe ich die Zeilen gelesen und mir wurde bewusst, dass ich seit knapp 30 Jahren Leser bin. Rossis Rumpelkammer war schon immer das Highlight für mich. Ich bin noch ziemlich sprachlos und weiß noch gar nicht, wie das Leben jetzt weitergehen soll.
Auf jeden Fall wünsche ich dir, lieber Rainer, alles Gute für die Zukunft und bleib wie du bist!

Grüße aus Hessen, Jannis

Hallo Rossi und PC-Games-Team :-),
22 Jahre habe ich es vor mir hergeschoben, aber die letzte Chance, Dir zu schreiben, muss ich nutzen.
Es gibt viele Gründe, die PC Games zu lesen, für mich war es immer der Humor. Erst führt ihr den Leser durch lustige Artikel und dies gipfelt dann in herrlich sarkastischen Antworten von Rossi. So werde ich nie den Hund, der nichts Besseres zu tun hat als Forscher zu beißen (The Thing), den unheimlichen Wartebereich im Flughafen (Alien: Isolation) sowie das Horn des Monats vergessen. Auch in der aktuellen Ausgabe habe ich zum AC-Special viel gelacht. Bei den vielen Leserbriefantworten und Einsichten

weiß ich gar nicht, wo ich anfangen soll. Vielleicht beende ich es einfach mit der Huldigung, dass ich Rossis Einsichten gerne vorgelesen habe und du somit noch mehr Menschen zum Lachen gebracht als ohnehin die PC-Games-Leser und -Leserinnen. Ich glaube, dieser Leserbrief beschreibt deinen Humor super: Leser: „Antworten Sie mit ja oder nein!“ Rossi: „Ja oder nein!“.
In diesem Sinne drücke ich Dir die Daumen für eine tolle Zukunft, wünsche dir viel Gesundheit und bin gespannt, wie es weitergeht.

Viele Grüße, Tobi

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
mit Entsetzen habe ich in der aktuellen Ausgabe der PC Games gelesen, dass Sie die Redaktion bzw. den Verlag verlassen.
Nach so vielen Jahren, die mich Ihre Antworten auf die Leserbriefe an die PC Games zunächst durch die Schulzeit, dann während des Studiums und zuletzt im Beruf begleitet und oft sehr erheitert, mich aber auch hin und wieder zum Nachdenken gebracht haben, bedauere ich dies sehr. Die Zeitschrift wird ohne Ihren Beitrag nicht mehr dieselbe sein!
Vermutlich wird Sie das nicht dazu bringen, Ihre Entscheidung zu überdenken. Da ich aber in all den Jahren tatsächlich nie selbst einen Leserbrief verfasst habe, möchte ich zumindest diese letzte Gelegenheit dazu nutzen, mich bei Ihnen zu verabschieden und Danke zu sagen.
Nun also vielen Dank für die vielen, vielen Jahre bester Unterhaltung, die je in einer Leserbriefsparte einer Zeitschrift zu finden war!

Ich wünsche Ihnen alles Gute!
Matthias

Lieber Rossi,
nun hast du es doch noch geschafft, dass ich meinen ersten Leserbrief schreibe.
Denn ich muss dir ein dickes DANKE sagen für all die Zeit. Eine PC Games ohne dich ist schlichtweg nicht vorstellbar. Als ich vor einigen Jahrzehnten – als Frau noch eher ein Exot – begann, mich für Computerspiele zu interessieren und die PC Games zu lesen, da hielt ich nichts von Leserbrief-Seiten. Leute, die auf diese Art ihre Meinung kundtun müssen, hatten sowieso meist nichts Vernünftiges zu sagen.
Doch dann waren da Rossis Seiten. Du, dein Auto und deine urige Art waren mir sofort sympathisch. Du hast es durch deine Antworten geschafft, jeden Brief – ob er ernsthaft, spaßig oder auch nur dumm war – lesenswert zu machen. Vor allem deine „Einsichten“ waren so treffend, dass sie heute zwingend zu meiner Lektüre gehören. Volontäre, Redakteure und Chefredakteurinnen wechselten, ebenso wie das Design – meiner Meinung nach nicht immer zum Besseren, weil ich heute viele der früheren Standard-Informationen zu den Spielen, die der Streichliste zum Opfer fielen, mühsam im Internet suchen muss – aber Rossi blieb, wie ein Fels in der Brandung, verlässlich und unverwüstlich.
Lieber Rossi, vielen Dank für die vielen vergnüglichen Stunden, die du mir und allen anderen treuen Lesern geschenkt hast. Du bist nicht zu ersetzen und ich weiß jetzt schon, dass ich deine lockere Art vermissen werde.
Ich wünsche dir von Herzen alles erdenklich Gute, und vor allem bleib wie du bist!

Gisela

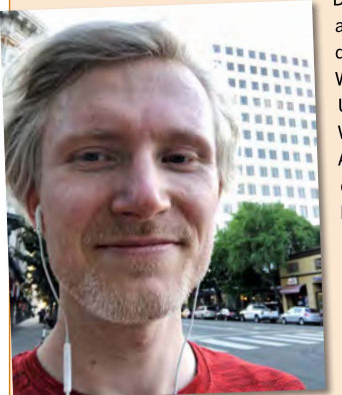
Hallo zusammen,
Rainer geht in Rente? Geht ja gar nicht.
Ich gönne es ihm von Herzen und wünsche ihm alles Gute.
Rainer war der Einzige, der es hinbekommen hat, dass ich den Abonnenten-Newsletter wieder bekomme.
Wie soll ich in Zukunft die PC Games lesen?
Meine Reihefolge ist Titelseite - Editoral - Rossis Rumpelkammer, da laufe ich doch voll ins Leere.
Und verhungern werde ich auch – keine Rezepte mehr, die auch ein Doppellinkshänder wie ich hinbekomme?
Meine Güte, muss ich jetzt mit Ingwer brutzeln und Schuhbeck lesen?
Rossis Stil, mit Leserbriefen umzugehen, war einzigartig. Danke dafür. Die PC Games verliert sehr viel.

Viele Grüße
Johann

Ich kenne Rossi aus PlayTime-Zeiten, *welche ich aufgrund meines (im Vergleich zu ihm offensichtlich jungen) Alters eher lose gelesen habe und leider vor 20 Jahren die Zeitschriften bei eBay verramscht habe …*
Du warst damals durchaus – aus Sicht eines Schülers – ein Phänomen und bist aufgrund Deiner Anonymität noch immer ein Phantom geblieben. Seitdem ich die PCG lese (01/1993 monatlich – bis auf 11/92 habe ich alle fehlenden Ausgaben aufgetrieben) immer ein Markenzeichen. Ich habe Dich nicht vergöttert – weshalb auch – aber Du hast monatlich immer Sonnenschein (wie pathetisch) in mein Leben gebracht. Menschen zum Schmunzeln, Lachen bringen, das können doch nicht viele Menschen von sich behaupten. Genieße, wo auch immer, Deinen mehr als wohlverdienten Ruhestand. Wer, wenn nicht Du, hat es heutzutage verdient, noch einen (bestimmt Schweröl … äh … Diesel-

CHRISTIAN BURTCHEN

Rainer,
im Herbst 1997 kaufte ich meine erste PC Games, in erster Linie, weil Pizza Connection eine der Vollversionen bei der Fünfjahresausgabe war. Beim Durchschmökern des Magazins fielen meine Augen auf die Leserbriefseiten. Was wurde da alles ausgebreitet: Verschwörungstheorien (im Kontext der heutigen Zeit vergleichsweise harmlos), die Zukunft des Mac als Spieleplattform, Raubkopien inklusive „Zeig doch bitte den Typen an“, Killerspiele und Indizierungen, eine blinde Spielerin, die um mehr Textadventures bat …



Das war nicht nur eine Bindung für mich als Leser, sondern auch ein Einblick in die Vielfalt und Diversität, die der ganzen Welt der Computerspiele zugrunde liegt. Und deine Rhetoriksalven verbanden das Wissenswerte mit dem Unterhaltsamen. Ach ja, und zehn Jahre später führte dann eine Dromedar-Kamel-Verwechslung meinerseits zu ausufernden Episteln – und es gelang uns sogar, dich vor eine echte Kamera zu ziehen! Es war mir eine Freude, Teil von Rossis Welt zu sein.

Danke für alles und beste Gesundheit!
Burtchen.

CHRISTIAN SCHLÜTTER

Die Drehs für Rossis Welt waren immer ein Highlight der PCG-Produktion. Da konnte ein jeder von uns den inneren Schauspieler und/oder Tanzbären raushängen lassen. Ich wünsche Dir nur das Beste für die Zukunft, Rossi. Und falls dir das ZDF deine eigene, wohlverdiente Vorabendsendung gibt, ruf mich an!



FLORIAN STANGL



Lieber Rossi,
es ist rund ein Vierteljahrhundert her, dass wir uns in der Redaktion von PC Games kennenlernten. Das Büro war damals noch beim Nürnberger Hafen und irgendwo in einem der kleinen Räume warst du – leibhaftig und nicht nur eine Karikatur oder Sagengestalt, wie viele dachten. Du warst schon immer ein Original, auffallend freundlich und höflich, und hast dich um jeden einzelnen Leser bemüht. Alles Gute und bleib wie du bist!

Hochachtungsvoll
Dein Stanglnator

Jeep durch unser Land zu fahren. Aufs Rad wirst Du doch nicht mehr umsteigen, oder!? Mach et jut, Jungchen.
Ich bin auf Ausgabe eins post Rossi gespannt. Oder Rubrik gecancelt – jeder darf sich mal versuchen? Das Original bleibt einzigartig.
Wir Alten werden Dir noch nachtrauern. Für die Jungen bleibt es eine Randnotiz, was Dir nicht gerecht wird. Ich persönlich hätte Dir einen noch größeren Abschied gegönnt!
Du bist für mich ein Teil der deutschen Computerspielgeschichte – in einem Atemzug mit Boris Schneider.

CUT! Genommen. Danke! Nächste Szene!
Axel

Hallo Rainer,
Deine „Rumpelkammer“ kenne ich seit den frühen Ausgaben und war von Anfang an begeistert von Dei-

nem Schreibstil und Deinem Humor! Die PlayTime war und die PC Games ist ein sehr gutes Magazin, aber gekauft habe ich sie bis heute trotzdem nur unregelmäßig. Denn dazu war das Seitenverhältnis von „Rossis Rumpelkammer“ zum Rest des Magazins für mich einfach zu ungünstig (sprich: zu wenig RR, zu viel vom Rest).
Um es deutlich zu sagen: Für mich war der Hauptgrund für den Heftkauf immer Deine Kolumne, die Testberichte waren reiner Zusatznutzen. Und schlecht zu bekommen ist die PCG an den Tankstellen auch noch – egal ob in München oder in Fürth (aber dafür gibt's ja Heftversand & App).

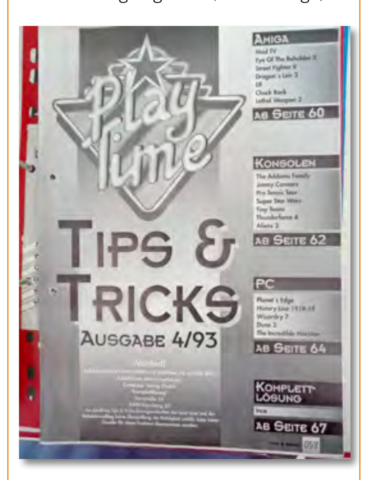
Meine Frau, die mit Computerspielen gar nichts am Hut hat, nahm immer nach einem Kauf der PCG an der Tanke in Fürth das Heft für mich selbstlos in Verwahrung und las zu Beginn der Fahrt Deine Kolumne. Sie saß dann kichernd neben mir und las mir anschließend immer die besten Stücke vor (also praktisch alles).

Deine Spalte „Rainers Einsichten“ war immer der erste Anlaufpunkt, wenn ich die PCG gekauft habe. Oft habe ich Tränen gelacht, immer wieder weise das Haupt zu Nickbewegungen veranlasst, wenn ich eine ähnliche Erfahrung gemacht habe wie Du in Deinem Text schildertest.
Danach waren die Leserbriefe dran. Endlich bekamen schräge Leserbriefverfasser passende Antworten auf ihre manchmal gehirnreduzierten oder gar unverschämten Briefe (später Mails). Und es waren nicht einfach nur zynische Antworten. Sie waren witzig, sarkastisch, treffend, ab und zu etwas hintergründig, aber immer auch gezeichnet von einem spielerischen Umgang mit der deutschen Sprache.
Deine Kolumne war für mich immer das Glanzlicht von PT & PCG (Entschuldigung an den Rest der Redaktion!) und ich habe mit großem Bedauern gelesen, dass die Ausgabe 06/20 Deine letzte war. Ich hoffe inständig, dass die Redaktion sich dazu überreden lässt, eine Sammlung Deiner Kolumnen von Playtime bis PC Games 06/20 herauszubringen – ist bereits gekauft (oder wie Forenteilnehmer heutzutage oft schreiben: „Hört auf zu reden und nehmt mein Geld“).

Alles Gute für Deine „Zeit danach“ und danke für die vielen Lacher und Schmunzler, die Du uns gegeben hast!

Schöne Grüße aus München vom Exilfranken,
Thomas

Liebes Team der PC Games,
als ich die Ausgabe 06/20 heute per Post erhalten habe, war ich etwas erstaunt. Sicherlich, der Tag sollte wohl irgendwann kommen, aber dass Onkel Rossi nun jetzt schon in Ruhestand geht, ist zu früh für mich. Immerhin hat er mich mit seinen Leserbriefen über viele Jahre hinweg begleitet. (siehe Anlage)



Seit 1995 bin ich Leser der PC Games und habe in meinem Schrank der Relikte noch etwas gefunden. Selbst als Rossi noch bei der Playtime war, hat er mich schon mit seinen Leserbriefen stets erheitert. Seit 1998 bin ich Abonnent der PCG und ein nicht unwesentlicher Grund für die jahrelange Treue ist die begehrte Rumpelkammer.
Ich wünsche eurem Kollegen Rainer nur das Beste, vor allem Gesundheit und weiterhin gute Nerven! Auch wenn der Abschied schwerfällt, so hat er sich seinen Ruhestand doch wohl verdient. So viele Leserbriefe wie er hat wohl kaum jemand im ganzen frängischen Lande beantwortet. Er hat viel zur PC Games beigetragen und ich vermisse sehnlichst die gedrehten Folgen von Rossis Welt. Schade, dass ihr dieses Projekt eingestellt habt. Wird es hierzu vielleicht noch mal – Rainer zu Ehren – einen Kanal mit allen Folgen geben, sodass man sich diese alle downloaden kann (wenn dies von eurer Seite aus urheberrechtlich in Ordnung ist)?
Wird das Geheimnis um Rainers volles Antlitz denn gelüftet? Immerhin sah man in der letzten Folge von „Hör mal, wer da hämmert“ auch das komplette Gesicht vom Nachbar Wilson.
Liebe Grüße an euer Team von der frängischen Grenze zu Hessen,
Christian

Hey Rainer,
ich war geschockt, als ich deine Trennung vom PC Games Team von einem Kumpel erfahren habe. Mit dir geht dann der letzte vom alten Stamm. Mit dir geht eine Ära zu Ende. Wo bleibt das epische Video, was es damals für Petra gab?
Ich gehöre selbst zu euren alten Stammlesern. Ich kenne dich schon von Play-Time-Zeiten. Mit deinen Briefen hast du mir immer ein Schmunzeln ins Gesicht gezaubert. Mit deinen Einsichten hast du mir oft aus der Seele gesprochen. Deine Videos fand ich immer klasse.
Vielen lieben Dank für die vielen schönen Momente.
Mach's gut, Rainer. Ich wünsche dir viel Erfolg für deine Zukunft. Es war mir eine Ehre, jeden Monat deine weisen Worte zu lesen. Es war immer sehr amüsant.

Tschüss Rainer!

Lieber Rainer Rosshirt,
ich habe heute die aktuelle PC Games bekommen und die Nachricht von deinem Abschied zugegeben mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Einerseits freue ich mich sehr, dass du nun nach all den Jahren in deinen mehr als wohlverdienten Ruhestand gehen kannst … andererseits heißt das natürlich, dass ich und alle Leser nun auf deine liebgewonnenen Kolumnen, Rezepte und Lesebriefantworten verzichten müssen.
Ohne Witz oder Übertreibung: Du bist der Grund, warum ich damals angefangen habe, PC Games zu lesen. Ich kann mich sehr gut daran erinnern, wie mir damals im Mai 2002 die PC Games mit ihrer Titelstory zu Anno 1503 aufgefallen ist. Natürlich überzeugte mich auch der Bericht, natürlich gefielen mir die Tests … aber der eigentliche Grund, warum ich mir im Juni die nächste Ausgabe geholt habe, war deine Rumpelkammer. Tolle Lesebriefantworten mit witzigem Schreibstil, viel Humor und auch deine Kolumne fand ich klasse. Das war für mich der Ausschlag, um der PC Games nunmehr 18 Jahre lang treu zu bleiben.
Und es war auch nicht nur deine Rumpelkammer, mit der du mich jeden Monat begeistert hast. Es war deine Art, wie du dich um die Leser gekümmert hast. Bei dir fühlte man sich bei Problemen richtig gut aufgehoben. Ich hab's ja selbst erlebt: Eine der DVDs macht Zicken? Kein Problem, Rossi hilft schnell und zuverlässig! Ein Code für eine Vollversion will einfach nicht so, wie er soll? Kein Problem, Rossi hilft und findet eine Lösung. Bei dir hatte man immer das Gefühl, dass du deine Leser ernst nimmst und dich sogar sorgst. Was mich und sicher viele, viele andere Leser betrifft, bist du das Herz der PC Games.
Keine Panik, ich werde mein Abo natürlich auch jetzt nicht kündigen. Aber klar ist, dass es nicht mehr so sein wird wie früher und du allen Lesern und sicher auch allen deinen Kollegen sehr fehlen wirst. Darum sage ich hier zum Abschied einmal ganz deutlich: Danke für all die Kolumnen! Danke für all deine Unterstützung! Danke für die Leserbriefantworten! Danke für Rossis Welt und ganz allgemein Danke, dass du dich fast 30 Jahre lang (für kleines Gehalt) so gut um deine Leser gekümmert hast!
Wir alle werden dich sehr vermissen, aber ich wünsche dir den besten und tollsten Ruhestand, denn ein Mensch überhaupt haben kann. Du hast ihn dir redlich verdient und er wird dir sicher viel neues Glück und Freude bringen.

Ganz liebe Grüße und mach es gut,
Marcus

Liebe Redaktion, lieber Rainer,
ich muss zugeben, ich bin fast aus den Latschen gekippt, als mir heute früh die PC Games aus dem Briefkasten in die Hände fiel und im Editorial Rainers Abschied verkündet wurde. So seltsam das



auch sein mag – mich hat dieses „Ende einer Ära" fast den ganzen Tag irgendwie beschäftigt. Nach einigem Drüber-Nachdenken ist mir aufgegangen, warum: Rainers schnippische Antworten auf Leserbriefe haben mich inzwischen weit über zwanzig Jahre begleitet. Zunächst in der Amigagames, die wir als zehnjährige Halbstarke beim großen Bruder meines besten Kumpels immer mitgelesen haben, dann eigentlich fast seit Beginn bei der PC Games. Ich mag mich noch lebhaft daran erinnern, als so manch ein Leser versucht hat, irgendwie an die Kontaktdaten von Petra Fröhlich (damals noch Maueröder) zu kommen und sich das durch die Leserbriefe einiger Ausgaben gezogen hat. Am Ende hat mich Rossis Rumpelkammer dazu gebracht, die PC Games weiter zu lesen, als mein Interesse für Computerspiele schon längst ziemlich abgekühlt war.
Nun sind wir also alle plötzlich fast 30 Jahre älter und es heißt irgendwie Abschied nehmen, auch wenn man sich nie persönlich gekannt hat. Das Gefühl ist seltsam, aber auf der anderen Seite hat diese „Beziehung", wenn man sie denn so nennen will, für mich länger gehalten als so manche, auch durchaus gute, Freundschaft.
Lieber Rainer, wie auch immer die Reise für Dich weitergeht, ich wünsche Dir alles Gute und bedanke mich für viele, viele Jahre guter Unterhaltung.

Viele Grüße,
Philipp

Hallo Rossi,
wieder mal so ein Tag, der eigentlich schön beginnt und dann doch eine herbe Wendung nimmt. Da hat man wegen des Feiertages ein langes Wochenende, kann sich zu Hause bei der Familie erholen und dann wird man von der ganzen Härte des Lebens eingeholt.
Ich meine damit nicht die jedem bekannten Probleme, mit denen wir uns in der letzten Zeit rumschlagen müssen (Donald Trump, Corona …). Nein, damit kommen wir schon irgendwie klar. Für das eine wird es hoffentlich in absehbarer Zeit einen Impfstoff geben und das andere erledigt sich bitte bei der nächsten Wahl (sonst dauert es halt noch 4 Jahre länger).

Nein, heute wurde ich vollkommen unerwartet hart getroffen. Da geht man nichts ahnend zum Briefkasten, freut sich, dass die neue PC Games da ist, geht mit ihr zurück in die Wohnung, schlägt sie auf und dann überrollen einen im Ablauf weniger Sekunden unglaubliche Emotionen. Die Reise geht von Ungläubigkeit über Fassungslosigkeit bis hin zu absoluter Niedergeschlagenheit.
Und das alles wegen einer Überschrift: Ein Urgestein feiert seinen Abschied – goodbye Rossi!
Selten haben mich Worte so hart getroffen.
Ich kann mich gar nicht mehr daran erinnern, wie lange ich schon Eure Zeitschrift abonniert habe (es sollten mittlerweile so um die 20 Jahre sein) und von Anbeginn an waren Deine Seiten immer eines der bzw. das Highlight der Ausgabe.
Ich kann mir noch nicht vorstellen, wie sich eine PC Games ohne Deine Worte lesen lassen soll, aber ich befürchte, ich werden lernen müssen, damit klarzukommen. Denn eine Lösung dieses Problems wird es – im Gegensatz zu den oben genannten Schwierigkeiten des Lebens, – leider nicht geben.

Auch wenn es eine sehr harte Zeit wird, so möchte ich Dir an dieser Stelle trotzdem erst mal recht herzlich für die vielen schönen Momente danken, die mir das Lesen Deiner Zeilen gebracht hat, und gleichzeitig wünsche ich Dir alles Gute für Deine Zukunft. Egal was Du jetzt auch machen wirst, genieße es und kümmere Dich auch weiterhin gut um Deinen etwas älteren amerikanischen „Kleinwagen".

Liebe Grüße,
Ralf

Lieber Rossi,
nachdem ich die Nachricht von Deinem Abgang bei der PC Games gelesen habe, musste ich erst mal ordentlich Augenwasser ablassen! Du warst in all den Jahren ein treuer Begleiter für so viele aufbauende und schöne Worte und Momente, aus denen man sich viel für sein eigenes Leben mitnehmen konnte. In Zeiten von leeren Worthülsen, gedroschenen Phrasen und endlosen Tiraden waren Deine Zeilen ein nicht enden wollender Quell der Lesens- und Lebensfreude. Ich will Dir noch einmal Danke sagen für alles, was Du in diesen Jahren geleistet hast, für alles, womit Du uns als Deine Leser erheitert hast und uns an Deiner Weisheit hast teilhaben lassen.

DANKEDANKEDANKEDANKEDANKE!!!!!!

Immer, wenn die neue PC Games im Briefkasten lag, habe ich als Erstes Deine Seiten aufgeschlagen und gelesen. Meistens auf dem Klo, weil man da seine Ruhe hatte und die lauten Lacher niemanden gestört haben (Lehmwände in einem alten Oberlausitzer Haus können sehr hellhörig sein). Ich musste immer nur aufpassen, dass ich nicht zu sehr lache, denn als stolzer Besitzer einer „vasovagalen Synkope" (ja, das gibt es wirklich!) passierte es mit so ziemlich 100%iger Wahrscheinlichkeit, dass ich bei zu heftigem Lachen ohnmächtig von meinem guten königlichen Porzellan kippte.
Und immer hat man halb voll Neugier wie ein kleines Kind, das auf seine Geschenke am Weihnachtsabend wartet, und halb von Angst erfüllt (ob man auch das bekommen hat, was man sich als Kleinkind zu Weihnachten sehnlichst gewünscht hat) geschaut, ob es ein an Dich geschriebener Leserbrief von mir in die PC Games geschafft hat und wie Du darauf geantwortet hast. Ja, es waren erfüllte Stunden, die von diesen beiden Gefühlen geprägt waren. Vor allem, wenn man einen beschissenen Arbeitstag hinter sich hatte und Du einen dann wieder aufgebaut hast durch Deine Zeilen. Das war besser als jede Psychotherapie! Du hast mit Sicherheit Deine Gründe, warum Du an dieser Stelle aufhörst. Ich gönne es Dir auch von Herzen, ganz egal, was jetzt noch vor Dir liegt. Ich habe nur einen Wunsch als ein Vertreter der „besten Leser, die Du Dir als Leserbriefonkel wünschen konntest": Mach bitte noch mal eine kleine Kolumne a la „Rossis Einsichten", wo Du Dich noch mal richtig verabschiedest!
Mag sein, dass ihr Bayern als geschwätzig geltet, wenn ihr mehr als drei Worte sagt, und ich will das Ganze auch nicht ins Theatralische ziehen (obwohl in mir gerade echt ein Teil stirbt! :´( ) : ein paar vernünftige Abschiedsworte wären schon was, worüber sich glaub ein Großteil Deiner Leser*innen sehr freuen würde.
Ich wünsche Dir für Deine Zukunft alles, alles erdenklich Gute, Gottes reichen Segen, Gesundheit, ein erfülltes Leben und pass auf dich auf! Bleib so, wie Du bist und vielleicht sieht man sich ja noch mal irgendwo. Spätestens, wenn hinter mir im Straßenverkehr mal mehrere Tonnen guter amerikanischer Ingenieurskunst auf mich zukommen und ein Mensch am Steuer sitzt, der Dir sehr ähnelt, werde ich sofort ein Hupkonzert veranstalten und die dafür extra im Auto gebunkerten Feuerwerksraketen in den Himmel schießen, die ich in der eigens dafür eingebauten Abschussvorrichtung feuerbereit habe. ;) Das ist dann meine Art, Dir meinen Respekt und meine Anerkennung zu zollen!

DU BIST ECHT DER BESTE!!!!!

Viele liebe Grüße aus dem schönen Ostsachsen von
Thomas

Guten Tag (mitteleuropäische Höflichkeitsfloskel)
Ghost oder nicht Ghost ;-))
PC Player oder PC Games (schon vor Urzeiten entschieden)
Doom als Heftdiskette(n)
Verdammt – is jetzt wirklich lange her.
Vielen Dank für die zuweilen „herzhafte" Kurzweil in den Leserbriefen.
Mit den allerbesten Wünschen,
Mitreder

Hallo liebe PC-Games-Redaktion,
Hallo Rossi,
Seit irgendwas um die 20 Jahre bin ich nun schon Abonnent der PC Games. Ich habe zahlreiche Artikel zu Spielen wie der Command-&-Conquer-Serie verschlungen – sinnig, dass es zum Zeitpunkt Deines Abschiedes ein Remaster gibt, zu dem wohl ersten Spiel das ich wirklich aktiv am PC gezockt habe (Alarmstufe Rot 1). Aber nicht nur für mich waren Deine Zeilen in der Rumpelkammer immer ein Highlight jeder Ausgabe! Egal ob Deine Kolumne, die Antworten auf die Leserbriefe oder was sich über die Jahre noch

WOLFGANG FISCHER

Ich werde dich und den ganzen Unfug, den wir getrieben haben, vermissen! Wer hätte gedacht, dass wir mal zusammen ein Kochbuch mit teilweise lebensgefährlichen Rezepten herausgeben würden? Oder dass ich in Rossis Welt meine ganzen fiesen Vorlieben und kranken sexuellen Neigungen legal mit Kollegen und seelenlosen Praktikanten ausleben darf? Vielen Dank dafür. Mach's gut, mein Lieber!



alles versteckt hat (Rossi shoppt, Rossis Speisekammer)

In den meisten Fällen konnte ich mich in Deinen Einsichten sehr gut wiederfinden. Zudem hat insbesondere diese „Corona-Phase“ dazu geführt, dass ich mich mal etwas ausführlicher mit Deinen Rezepten befassen konnte. Daher kann ich Dir noch sagen, dass die Rezepte sogar bei meiner Oma gut ankommen und die gekochten Mahlzeiten „gemundet“ haben. Daher nicht nur dafür, sondern auch insgesamt für zahlreiche unterhaltsame Stunden: VIELEN DANK!!

Hier noch etwas in eigener Sache: für den Fall, dass sich jemand in eurer Redaktion an die Action-Spiele „Crusader: No Remorse“ und „Crusader: No Regret“ erinnert, wisst ihr zufällig, ob es Bestrebungen gibt, einen dritten Teil zu machen? Soweit ich weiß, war das ursprünglich als Triologie geplant. Trotz einiger Suche im Internet bin ich nur auf ältere Berichte für geplante Spiele (No Pity, No Mercy) gestolpert, aber nichts wirklich Konkretes. Es würde mich freuen, wenn ihr mehr wisst. Die beiden Originalspiele passen ja auch ein wenig zu eurem Magazin-Artikel in der Ausgabe 05/20 zum Thema „die große Kunst der Videospiel-Enden“, denn insbesondere im ersten Teil war die zwischenzeitliche Auflösung des Spions und auch das tatsächliche Ende zum damaligen Zeitpunkt so nicht wirklich zu erwarten. Von daher würde ich mich wirklich über eine Fortsetzung freuen.

Ich hoffe, mein Leserbrief zählt nun nicht zu den zahlreichen Negativ-Beispielen, die mangels Einhaltung der üblichen Grammatik-Regeln auffallen, wobei man manches sicherlich besser formulieren könnte.

Vielen Dank, dass Du über Jahre den Lesern ein Gefühl für Anstand und Umgangsformen vermittelt hast, das ich sehr wohl nachvollziehen kann.

Auch wenn ich ziemlich nahe an der Grenze zu Hessen wohne, sende ich Dir zum Abschied ein herzliches SERVUS! Live long and prosper!

Gruß,
Andy

Liebes PC-Games-Team,

als ich gelesen habe, dass sich euer Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt in den wohlverdienten Ruhestand verabschieden wird, war ich erst mal platt. Eine Videospiel-Zeitschriften-Landschaft ohne Rossi, wie soll das gehen?

Erstmalig kam ich mit Rainers Schreibe im Sommer des Jahres 1992 in Kontakt. Damals hatte ich just den Wechsel von der Grundschule zu einem Bochumer Gymnasium vollzogen. Einer meiner neuen Mitschüler drückte mir die PlayTime-Ausgaben 3/92 und die 4/92 in die Hand, die er aus irgendeinem Grund doppelt hatte. In Letzterer fand sich ein Schriftwechsel, in dem es um das Thema Gotcha ging, heute nennt man das Paintball. Rainer beteuerte, demnächst auch damit anfangen zu wollen. Ob er's getan hat, ist bis heute ein Geheimnis, aber spätestens jetzt dürfte er ja Zeit dafür haben.



Ich wünsche dir alles Gute für den kommenden Ruhestand, Rainer. Deine Zeilen waren stets die ersten, die ich gelesen habe, wenn ich die neue Ausgabe der PC Games aus dem Briefkasten gefischt habe. Dein bissiger Humor und dein Wortwitz waren eine Bereicherung, die fehlen wird!

Jens

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 5 1600 (Boxed, Wraith-Kühler)
Kerne/Taktung: 6 Kerne (3,2-3,6 GHz), 12 Threads
Preis: 110 Euro

ALTERNATIVE

15 Euro mehr kostet der etwas schnellere Ryzen 5 2600. Wer lieber auf Intel setzt, muss in dem Preisbereich mit weniger Leistung leben und ein anderes Mainboard aussuchen. Für 135 Euro bietet aber der neue Core i3-10100 (4 Kerne, 8 Threads) eine gute Leistung.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: MSI Radeon RX 5500 XT Mech 4G OC
Chip-/Speichertakt: 1647 MHz (Boost 1733-1845 MHz) / 1750 MHz
Speicher/Preis: 4GB GDDR6-RAM / 170 Euro

ALTERNATIVE

Eine etwas langsamere Alternative von Nvidia ist die GeForce GTX 1650 Super ab 165 Euro mit ebenfalls 4GB RAM. Nicht schneller, aber mit 8GB ausgestattet sind Varianten der AMD Radeon RX 580 ab 165 Euro. Die Radeon RX 5500 XT gibt es ab 190 Euro auch mit 8GB RAM.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ASRock B450M-HDV R4.0
Format/Sockel (Chipsatz): µATX/AMD AM4 (B450)
Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, 1xPCIe 2.0 x1, 1x M.2 (PCIe) / 60 Euro

ALTERNATIVE

Wer mehr ausgibt, kann bei Bedarf die CPU übertakten – zum Beispiel mit dem Biostar Racing X470GTO (95 Euro). Für neue Intel-CPUs wie den Core i3-10100 gibt es erst seit kurzem relativ günstige H410-Mainboards wie das ASRock H410M-HVS für 70 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis DIMM Kit
Kapazität/Standard: 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-18-18 / 55 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Kingston A400 SSD (SATA 2,5 Zoll) / Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: 480 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: 55 Euro / 55 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: Sharkoon VG4-W mit Akzenten in Rot, Blau oder Grün. 2 Lüfter (120mm) vorverbaut, Grafikkarten bis 31,0 cm, CPU-Kühler bis 16,0 cm / 40 Euro
Netzteil/Preis: XFSP Hexa+ 500 Watt / 45 Euro



Wer unter 600 Euro bleiben will, hat mit dem Ryzen 5 1600 und der AMD Radeon RX 5500 eine gute Kombination. Eine SSD sowie genug RAM und Festplatten-Speicher sind ebenfalls vorhanden. Für ein paar Euro mehr wäre aber auch eine etwas stärkere Kombination mit dem neuen Intel Core i5-10100 drin.



CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 5 3600X
Kerne/Taktung: 6 Kerne (3,8-4,4 GHz), 12 Threads
Preis: 200 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 5 3000 für 170 Euro spart euch 30 Euro und ist kaum langsamer. Bei Intel ist der neue Core i5-10400F (6 Kerne, 12 Threads) ähnlich schnell wie der Ryzen 5 3600 und zwar bei einem Preis von 175 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: MSI Radeon RX 5700 Mech GP OC
Chip-/Speichertakt: 1515 MHz (Boost 1675-1750 MHz) / 1750 MHz
Speicher/Preis: 8GB GDDR6-RAM / 320 Euro

ALTERNATIVE

Wer auf etwa 10 Prozent Leistung verzichten kann, findet ab 280 Euro Modellvarianten der AMD Radeon RX 5600 XT. Von Nvidia ist die GeForce RTX 2060 Super mit der Radeon RX 5700 vergleichbar, kostet aber mindestens 390 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI MPG X570 Gaming Plus
Format/Sockel (Chipsatz): ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 4.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, je 1xM.2 PCIe 4.0 und 3.0 / 165 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht übertakten will, kann kommt auch mit einem 95 Euro teuren ASRock B450M Steel Legend ganz gut aus. Beim Griff zu einer Sockel 1200-Intel-CPU ohne „K" im Namen braucht man kein teures Mainboard mit Z490-Chipsatz. Es reicht beispielsweise ein Asus Prime B460M-K (95 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-18-18 / 70 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Kingston A2000 NVMe / Toshiba P300 Desktop PC
Kapazität SSD/HDD: 500 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: 70 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: be quiet! Pure Base 500, inklusive 2 Lüftern (je 140mm), Grafikkarten bis 36,9 cm, Kühler bis 19,0 cm / 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: Alpenföhn Ben Nevis Advanced Black RGB / 35 Euro
Netzteil/Preis: be quiet! Pure Power 11 500 Watt / 70 Euro

Die neuen Sockel 1200-CPUs von Intel sind eine neue Konkurrenz für AMD. Trotzdem ist ein Ryzen 5 3600(X) eine gute Wahl. Egal ob man auf AMD oder den Intel Core i5-10400F setzt: eine AMD RX 5700 ist ein passender Partner – wer will, der kann aber auch deutlich stärkere Grafikkarten in Betracht ziehen.

HIGH-END-PC

€ 2.035,-

CPU

Hersteller/Modell: ....Intel Core i7-10700
Kerne/Taktung: ....8 Kerne (2,9-4,8 GHz), 16 Threads
Preis:..................................... 350 Euro

ALTERNATIVE

Der übertaktbare Core i7-10700K kostet 70 Euro mehr, der Core i5-10600K mit nur 6 Kernen und 12 Threads ist schon für 280 Euro haben. Bei AMD ist die Spieleleistung des ebenfalls 280 Euro teuren Ryzen 7 3700X etwas schwächer, dafür bietet er 8 Kerne und 16 Threads.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell:........Gainward GeForce RTX 2080 Super
.... Phantom GLH
Chip-/Speichertakt: 1650 MHz (Boost 1860 MHz) / 1938 MHz
Speicher/Preis: ....8GB GDDR6-RAM / 775 Euro

ALTERNATIVE

Der Aufpreis der GeForce RTX 2080 Super auf eine nur 15 Prozent langsamere RTX 2070 Super (ab 520 Euro) ist zwar eigentlich viel zu hoch – auf den gesamtem PC bezogen ist der Mehrpreis wiederum in Ordnung. Für 4K-Gaming bei hohen Details muss man allerdings sogar eher zu einer Nvidia Radeon RX 2080 Ti ab 1050 Euro greifen.

RAM

Hersteller/Modell: .... 2x16GB Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: ....32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: ....CL18-22-22 / 150 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ....Patriot Viper VPN100 (M.2) /
.... Toshiba X300 Performance
Kapazität SSD/HDD:................. 1000 GB / 4000 GB
Preis SSD/HDD: ....160 Euro / 110 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis:.... Fractal Design C TG, zwei 120mm-Lüfter
. inklusive, Grafikkarten bis 31,5 cm, CPU-Kühler bis 17,2cm
.... Höhe / 95 Euro
CPU-Kühler/Preis: Corsair Hydro Series H100x (2x120mm),
.... Aio-Wasserkühlung / 90 Euro
Netzteil/Preis:.............. be quiet! Straight Power 11
.... 550 Watt (vollmodular) / 100 Euro

Durch die neuen Sockel 1200-CPUs von Intel (Comet-Lake-S) kann Intel nun auch preislich eine Konkurrenz zu AMD aufstellen. Allerdings ist die Verfügbarkeit vor allem der übertaktbaren K-CPUs derzeit (Stand 10. Juni) schlecht, so dass Übertakter mit AMD aktuell besser bedient sind. Ebenso ist AMD bei Multi-Core-Anwendungen vorne. So oder so kann der PC aber mit der GeForce RTX 2080 Super von Nvidia für eine ganze Weile alle PC-Spiele flüssig auch in hohen Auflösungen darstellen.



MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte Z490 Aorus Elite AC
Format/Sockel (Chipsatz): ...... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 3.0 x16,
.... 2x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 3.0) / 205 Euro

ALTERNATIVE

Das Z490-Mainboard ist eigentlich eher für Übertakter interessant, was aber eine K-CPU voraussetzt. Man könnte für den Core i7-10700 daher auch ein günstigeres Mainboard mit H- oder B-Chipsatz wählen. Wer zu AMD greift und übertakten will, nimmt zum Beispiel das MSI MPG X570 Gaming Edge (200 Euro).

HIGH-END-GAMING-PC
Captiva R53-328



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft

Vorschau

Cyberpunk 2077



Bis September ist es nicht mehr allzu weit – wir rechnen damit, dass es in naher Zukunft ein paar neue Infos von CD Projekt geben wird.

Test

Death Stranding



Ihr wolltet schon immer mal wissen, wie es sich so als Paketbote anfühlt? Dann freut euch auf die PC-Version von Kojimas PS4-Hit!

Test

Trackmania | Hier ist Kreativität gefragt – das dachte sich Ubisoft auch beim Abo-Modell.



Test

F1 2020 | Der Start der echten Formel 1 lässt noch auf sich warten – Zeit für die Spiel-Variante.



Vorschau

Wasteland 3 | Im August geht es wieder in die Einöde – wir hoffen auf neue Infos im Juli!



Test

Desperados 3 | Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Testversion – wird nachgeholt!



PC Games 08/20 erscheint am 29. Juli!

Vorab-Infos ab 25. Juli auf www.pcgames.de!

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Antonia Dreßler, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Tim Kühnl, Michael Leibner, Aleksandar Mitrevski, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Moritz Schmidtke
Lektorat Birgit Bauer
Layout Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sebastian Bienert
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Sega

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

EXTENDED 07/20

REPORT Seite 100

20 Jahre Deus Ex: **Wie der Titel die Spielewelt veränderte**



Schon zum Release im Jahr 2000 war Deus Ex ein ganz besonderes Spiel, das auf Genre-Konventionen pfiff. In unserem Jubiläumsartikel zu Warren Spectors Meisterwerk erfahrt ihr, wie schwierig die Entwicklung war und warum der Agenten-Thriller immer noch hervorragend ist.

KOLUMNE Seite 104

Gamer-Gewohnheiten



Jeder Zocker kennt sie und hat sie: blöde oder merkwürdige Gaming-Marotten. In seiner Kolumne geht unser freier Autor Olaf Bleich auf verschiedene verbreitete Gamer-Gewohnheiten ein.

KOLUMNE Seite 106

NPCs **sind die besseren Menschen**



Fallout 76 erhält endlich NPCs und schon keimt neue Hoffnung auf. In unserer Kolumne klären wir, warum Games von NPCs profitieren und echte Menschen in Spielen sogar stören können.

REPORT Seite 108

Wikinger **in der Gaming-Welt**



Ob nun Hellblade, God of War oder bald Assassin's Creed: Valhalla – nordische Sagen und Mythen werden ein immer beliebteres Setting. In unserem Special gehen wir dem auf den Grund.

KOLUMNE Seite 112

Mein erstes Mal: **Lands of Lore**



Nach Dungeon Master schlägt sich Benedikt erneut durch einen Klassiker des Dungeon-Crawler-Genres. In seinem Erlebnisbericht schildert er, ob sich das Spiel auch heute noch lohnt.

20 Jahre Deus Ex:

Wie das Cyberpunk-Abenteuer die Spielewelt veränderte

Deus Ex brach bei seiner Veröffentlichung im Jahr 2000 mit Genre-Konventionen und gilt als Wegbereiter für kommende Hit-Hoffnungen wie das Sci-Fi-Rollenspiel Cyberpunk 2077. In unserem Report erfahrt ihr, wie problematisch die Entwicklung von Deus Ex war und warum der Einfluss des Agenten-Thrillers auch heute noch spürbar ist. Achtung, Spoiler-Warnung!

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Entscheidungen und Konsequenzen – das war und ist die Essenz von Deus Ex. Was wir heute aus jedem zweiten Action-Rollenspiel kennen, war 2000 ein mutiger Stilmix. Deus Ex verknüpfte Spielelemente verschiedener populärer Genres miteinander: Die First-Person-Perspektive aus Ego-Shootern, das Schleich-Gameplay von Stealth-Abenteuern und die Charakter- und Entscheidungsoptionen von Rollenspielen.

Kein Wunder, dass selbst Entwicklerlegende und Deus-Ex-Vater Warren Spector unsicher war, was die Erfolgsaussichten seiner eigenen Kreation anbelangte. „Ich wusste, dass wir schlechte Kritiken kassieren würden, wenn man unsere Shooter-Mechanik mit der Konkurrenz vergleichen würde", sagte er 2017 im Interview mit dem US-Magazin PC Games Insider (www.pcgamesinsider.biz/industry-icon/66363/the-god-project-warren-spector-on-the-making-of-deus-ex/). „Würde man uns mit Stealth-Titeln gleichstellen, hätten wir ebenfalls ein Problem. Auch unsere Charakteroptionen waren längst nicht so komplex wie bei anderen Rollenspielen. (…) Ich kann dir sagen, ich habe einige Male schlecht geschlafen, weil ich nicht wusste, ob die Leute verstehen würden, was wir mit Deus Ex vorhatten."

Am Ende der 20-monatigen Entwicklungszeit aber stand schließlich am 22. Juni 2000 eines der bis heute einflussreichsten Spiele aller Zeiten in den Läden. Dabei war Deus Ex sicherlich nicht perfekt. Doch es bot eine vollkommen andere Spielerfahrung als ein Großteil der damaligen Action-Konkurrenz.

Zu Beginn legt ihr das Aussehen und die Charakterwerte eures Spielcharakters fest. Mit zur Verfügung gestellten Skill-Punkten kauft ihr neue Fähigkeiten hinzu und könnt somit von Beginn an eure Spielweise beeinflussen.

Die frühen Konzepte

Die ersten Ideen zu Deus Ex schwirrten Warren Spector bereits Ende 1993 nach der Fertigstellung des Rollenspiel-Hits Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds im Kopf herum, für das er beim US-Studio Looking Glass wie schon beim Vorgänger als Produzent fungiert hatte – eine Rolle, die er auch 1994 beim Sci-Fi-Thriller System Shock innehatte.

Allerdings wollte er weg von Fantasy- oder Alien-Szenarien.

Die Tunnelmenschen leben in den U-Bahn-Schächten New Yorks. Sie haben oftmals geheime Informationen für euch oder kennen bislang versteckte Pfade.



Das Dialogsystem von Deus Ex bietet ebenfalls viel Freiheit und sogar manche witzigen oder auch schlüpfrigen Auswüchse. Auch hier kommt es auf Fingerspitzengefühl an. Manchmal bringen Dialoge mehr als Waffengewalt.

Sein Spiel trug den Codenamen „Troubleshooter“. Es sollte in einem Cyberpunk-Universum angesiedelt sein, in dem Spieler in der Rolle eines Ex-Polizisten ihre eigenen Entscheidungen fällen durften. Schon damals stand das unter anderem vom Actionfilm-Klassiker Stirb langsam (1988) inspirierte Werk unter der Maxime, dem Spieler die absolute Freiheit in einer realen, möglichst glaubhaft simulierten Welt zu ermöglichen.

Warren Spector wies Publisher Origin Systems allerdings auch auf die Risiken seines ambitionierten Konzepts hin. Und so war es wenig verwunderlich, dass Troubleshooter kein grünes Licht erhielt und vorerst nicht aus der Konzeptphase hinauskam. Es sollte einige Jahre dauern, bis Spector sein später in Junction Point umbenanntes Projekt wieder aus der Schublade kramte.

Nachdem Spector Looking Glass und damit auch Origin System im Jahr 1997 verließ, „pitchte“ er seine Ideen an eine Vielzahl von Publishern. In einem Interview mit Gamasutra (www.gamasutra.com/view/news/240456/Developing_Deus_Ex_An_oral_history.php#tophead) aus dem Jahr 2015 erinnerte sich Spector: „Ich war kurz davor, bei einem der größten Publisher zu unterschreiben (Electronic Arts, Anm. d. Red.), um für ihn ein Rollenspiel zu einer bereits bestehenden Marke zu entwickeln (Command and Conquer, Anm. d. Red.). Aber dann rief mich John Romero an und überzeugte mich, zu Ion Storm zu kommen. Ich sollte für sie ein Studio in Austin, Texas aufbauen und das Spiel meiner Träume entwickeln. Daraus wurde dann schließlich Deus Ex.“

Skandalunternehmen Ion Storm

Chris Norden, der spätere Lead Programmer und Assistant Director von Deus Ex, beschreibt die Anfänge bei Ion Storm wie folgt: „Wir sind also herumgereist und haben Firmen unser Spiel vorgestellt und dann von diesem durch John Romero gestarteten Unternehmen Ion Storm gehört. Sie saßen in Dallas, hatten unglaublich viel Geld und haben all diese Leute angeheuert, um coolen Kram zu entwickeln. Sie hatten damals diese ‚Scheiß drauf, wir machen, was wir wollen‘-Attitüde.“

Ion Storm wurde am 15. November 1996 von John Romero, Tom Hall, Todd Porter und Jerry O’Flaherty gegründet. Besagtes Geld sicherte sich das noch junge Unternehmen durch einen Deal mit Eidos, das dank Tomb Raider den großen Erfolg witterte. Eidos verpflichtete Ion Storm dazu, sechs Spiele zu entwickeln und investierte Millionen in die Firma. Diese Finanzspritze nutzten die Verantwortlichen auch gleich für den Ausbau des eigenen Büros: Im März 1997 zog Ion Storm in das Penthouse des Chase Towers in Dallas, Texas. Die komplette Etage war auf Ion Storm zugeschnitten; den Boden des Eingangsbereichs zierte das Logo des Unternehmens. Es gab ein Kino mit damals hochmoderner Dolby-Surround-Anlage, eine Spielhalle, einen Schlafraum und sogar Duschen.

Heutzutage ranken sich viele Mythen um die Geschäftspraktiken bei Ion Storm. Für Außenstehende arbeiteten dort echte Rockstars, die den Lifestyle von „Sex, Drugs and Rock’n’Roll“ verkörperten. Ion Storm förderte dieses Image durch ungewöhnliche PR-Stunts. Für das später kläglich gescheiterte Shooter-Spektakel Daikatana (2000) etwa startete man 1997 eine Werbekampagne und veröffentlichte Anzeigen und Poster mit der Überschrift „John Romero’s about to make you his bitch“ (auf Deutsch sinngemäß: „John Romero wird dich zu seiner Schlampe machen.“). Als Untertitel fungierte passenderweise „Suck it down“ – also „Schluck’s runter“. Richard Gaubert, Writer des 2001 erschienenen 3D-Rollenspiels Anachronox, beschrieb die Atmosphäre bei Ion Storm dagegen als „Studentenwohnheim“, in dem die Angestellten nach der Arbeit gerne Quake spielten und sich Pizza liefern ließen.

Die Wahrheit liegt vermutlich irgendwo in der Mitte. Und glücklicherweise entstand Deus Ex ja auch nicht in Dallas, sondern in Austin unter der Führung von Warren Spector.


Zugegeben, die Computerwachen reagieren nicht immer fehlerfrei auf das Verhalten des Spielers. Erwischen sie euch jedoch bei einem Einbruch oder anderen unerlaubten Aktionen, eröffnen sie unweigerlich das Feuer.

Viele Ideen und noch mehr Probleme

Nachdem die Vorbereitungen für Deus Ex bereits seit August 1997 liefen, begannen die eigentlichen Arbeiten erst sechs Monate später. Warren Spector stellte zu diesem Zweck ein 20-köpfiges Team zusammen und splittete dieses wiederum in zwei Mannschaften: Auf der einen Seite agierte die ihm bereits von Looking Glass bekannte Simulationsgruppe um Lead Designer Harvey Smith, der an Titeln wie System Shock mitgearbeitet hatte. Und auf der anderen Seite tummelten sich die Rollenspielexperten um Ro-

Quelle aller Bilder: Moby Games



Mit sogenannten Augmentierungen verbessert ihr JC Dentons Fähigkeiten. In dieser Übersicht legt ihr neue Technologien fest oder verbessert sie.

bert White, der etwa Ultima Online (1997) oder Ultima 9: Ascension (1999) seinen Stempel aufgedrückt hatte. Spector erhoffte sich so das Beste aus zwei Spielewelten. „Oh Mann, lag ich da falsch", erklärte der heute 64-Jährige im Gamasutra-Interview. Stattdessen führte diese Einteilung zu viel Unruhe im Team und die vielen unterschiedlichen Charaktere sorgten für zahlreiche Meinungen und Ansichten zur Ausrichtung des Spiels.

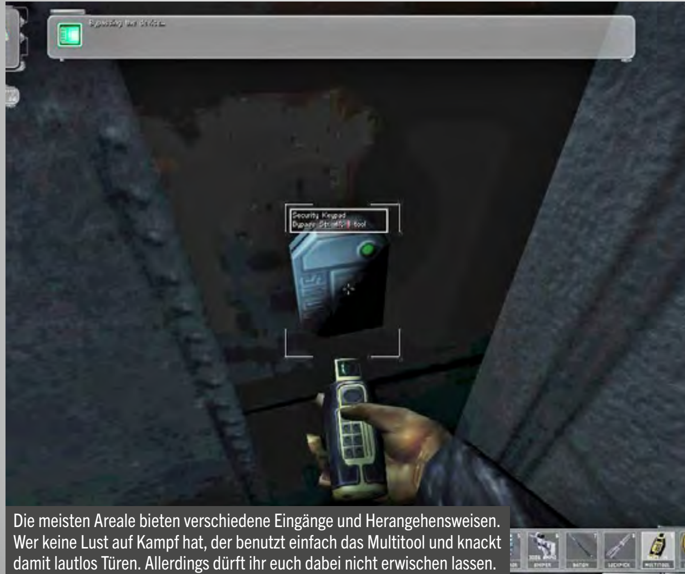
„Ich musste dann beide Teams unter der Führung von Harvey Smith zusammenbringen. Am Ende hat es dann doch noch geklappt, aber es war eine sehr stressige Zeit", so Spector. Die neu zusammengestellte Crew war aber nicht das einzige Problem: Die Ambitionen und Ideen hinter Deus Ex forderten ihren Tribut und so veränderte sich das Spiel im Verlauf der Entwicklung stark. Die Vision hinter dem Action-Rollenspiel war derart progressiv, dass gerade die Technik den Entwicklern immer wieder einen Strich durch die Rechnung machte und sie zu Kompromissen zwang.

Wie eingangs erwähnt, wollte Deus Ex verschiedene Genres verschmelzen. Spieler sollten daher auch keine Puzzles lösen, sondern Probleme auf ihre eigene Art meistern; sie sollten wahlweise kämpfen, schleichen, hacken oder sich unterhalten. All das waren gängige Optionen im Spiel. Als Unterstützung dazu dienten etwa ein Charaktersystem sowie die bekannten Augmentierungen, mit denen ihr Agent JC Denton Körpermodifikationen mit entsprechenden Fähigkeiten verpassen konntet.

Darüber hinaus bot Deus Ex bis zu einem gewissen Grad offene und von NPCs bevölkerte Levels, die zum Erforschen einluden. Heute sind all diese Spielelemente vollkommen normal. Vor 20 Jahren aber stellte diese Form der Komplexität und Entscheidungsfreiheit Entwickler vor große Herausforderungen.

Nicht perfekt, aber wegweisend
Ein konkretes Beispiel für den Entwicklungsprozess von Deus Ex: Das Weiße Haus, ein bereits der Presse vorgestelltes Level, flog komplett aus dem Spiel. Warum? Die Levelarchitektur war zu aufwendig und kostete zu viele Ressourcen. Das Spiel wurde über die Monate immer weiter heruntergekürzt. Wenn man Deus Ex heutzutage ausprobiert – was dank GOG.com und Steam glücklicherweise kein Problem ist –, dann erkennt man auch Kompromisse wie etwa künstliche Levelbegrenzungen oder KI-Schwächen überdeutlich. Wie schon gesagt: Deus Ex war kein perfektes Spiel. Diese Tatsache machte es jedoch nicht weniger wichtig.

Nicht nur, dass Deus Ex Grenzen einriss, es machte Spieler auch zum Herrn über ihr eigenes Schicksal – und das in einem im Jahr 2052 angesiedelten First-Person-Spiel. Zwar hatten Titel wie Half-Life (1998) bereits sehr ansprechende Geschichten erzählt, den Fokus dabei aber stärker auf die Action gelegt. Schleichspiele wie Thief: The Dark Project von 1998 (bei uns als Dark Project: Der Meisterdieb bekannt) legten Wert auf die Leisetreterei. Deus Ex indes bot verschiedene Ansätze und ließ Spieler zudem eine komplexe Story mit modernen Bezügen erleben. Die Macher griffen gerade Motive wie Verschwörungstheorien – in diesen Tagen leider aktueller denn je – oder Geheimbünde immer wie-


Die meisten Areale bieten verschiedene Eingänge und Herangehensweisen. Wer keine Lust auf Kampf hat, der benutzt einfach das Multitool und knackt damit lautlos Türen. Allerdings dürft ihr euch dabei nicht erwischen lassen.


Das Spiel belohnt das Ausprobieren und Experimentieren mit den Möglichkeiten. Für das Erforschen neuer Gebiete erhaltet ihr deshalb ebenfalls Erfahrungspunkte zum späteren Aufrüsten der Spielfigur.



Der Start von Deus Ex vermischt Fiktion mit Realität: Eine Terrororganisation sprengt im Jahr 2052 die Freiheitsstatue. Als Reaktion darauf entsteht die United Nations Anti-Terrorist Coalition (UNATCO), bei der Agent JC Denton seinen Dienst antritt.

Das Spiel besitzt auch ein umfangreiches Physik-Modell. Diese Technik erlaubt etwa das Stapeln von Kisten oder Tonnen zum Erreichen von Lüftungsschächten oder höheren Ebenen.

der auf und rückten etwa die Illuminati in den Mittelpunkt.

Wie ambitioniert Deus Ex seinerzeit war, zeigte sich auch daran, dass die Entwickler gleich drei verschiedene Enden programmierten. In einem davon verbündete sich JC Denton gar mit einer allmächtigen Computer-KI und herrschte in einer wohlwollenden Diktatur über die Menschen. Diese Komplexität und Raffinesse machten Deus Ex zu einem Kritikerliebling. Zum Release am 22. Juni 2000 erhielt die PC-Version des Spiels begeisterte Wertungen in der Fachpresse und verkaufte sich für ein derart innovatives und zugleich nischiges Produkt ausgezeichnet. Deus Ex hätte zwar für Warren Spector und sein Team auch zum Spiel ihrer Albträume werden können, gilt bis heute aber als Wegbereiter erzählender Action-Games.

Wie viel Cyberpunk 2077 steckte bereits in Deus Ex?

Wie groß der Einfluss von Deus Ex noch heute ist, erkennt man an Titeln wie dem am 17. September 2020 erscheinenden Cyberpunk 2077. Mateusz Tomaszkiewicz, Quest Director bei Entwickler CD Projekt Red, bestätigte in Interviews, dass ihn gerade der erste Deux-Ex-Teil als Entwickler und Spieler inspiriert habe. Tomaskiewicz betonte hier die verschiedenen Lösungsansätze und hob etwa das Leveldesign hervor.

Und wenn man sich Cyberpunk 2077 genauer anschaut, dann springen einem die Parallelen förmlich ins Auge – und damit meinen wir nicht nur das düstere Science-Fiction-Setting. Auch in Cyberpunk 2077 verbessert ihr die Hauptfigur V mithilfe von Augmentierungen und genießt beim Meistern der Missionen verschiedene Lösungsansätze wie beispielsweise Stealth, Hacking und pure Waffengewalt. Natürlich wirkt das über 20 Jahre jüngere Cyberpunk 2077 moderner und ausgereifter, die Deus-Ex-Formel bleibt aber klar erkennbar.

Die Langzeitwirkung von Ion Storms wegweisendem Action-Rollenspiel hält also auch zwei Dekaden nach seiner Veröffentlichung an. Ein klarer Beleg dafür, dass Deus Ex vor 20 Jahren ein ganz besonderes Spiel war, das in der Games-Geschichte zu Recht einen Ehrenplatz einnimmt. ❑



Das Inventar des ersten Deus Ex erinnert noch stark an System Shock von 1994. Im Gegensatz zu klassischen Actionspielen ist der Stauraum begrenzt. Dementsprechend müssen wir entscheiden, was wir mitnehmen oder besser liegenlassen sollten.



Aus heutiger Sicht kann Deus Ex natürlich nicht mit realistischen Spielwelten à la The Division 2 mithalten. Im Jahr 2000 aber wirkten Orte wie die New Yorker U-Bahn atmosphärisch und motivierten mit ihrer Weitläufigkeit zum Erforschen.

Im Stehen oder nach vorne gebeugt spielen: Für Titel wie Nioh 2 oder Dark Souls nehmen Spieler oft eine alternative Körperhaltung ein. Ob das wirklich hilft, sich zu konzentrieren?!

Gamer-Gewohnheiten

Die merkwürdigen Marotten von Vielspielern

Beim Bosskampf nach vorne lehnen, den Fernseher anbrüllen oder zwanghaft jedes Blümchen einsammeln: Videospieler entwickeln erstaunliche Marotten, während sie ihrem liebsten Hobby frönen.

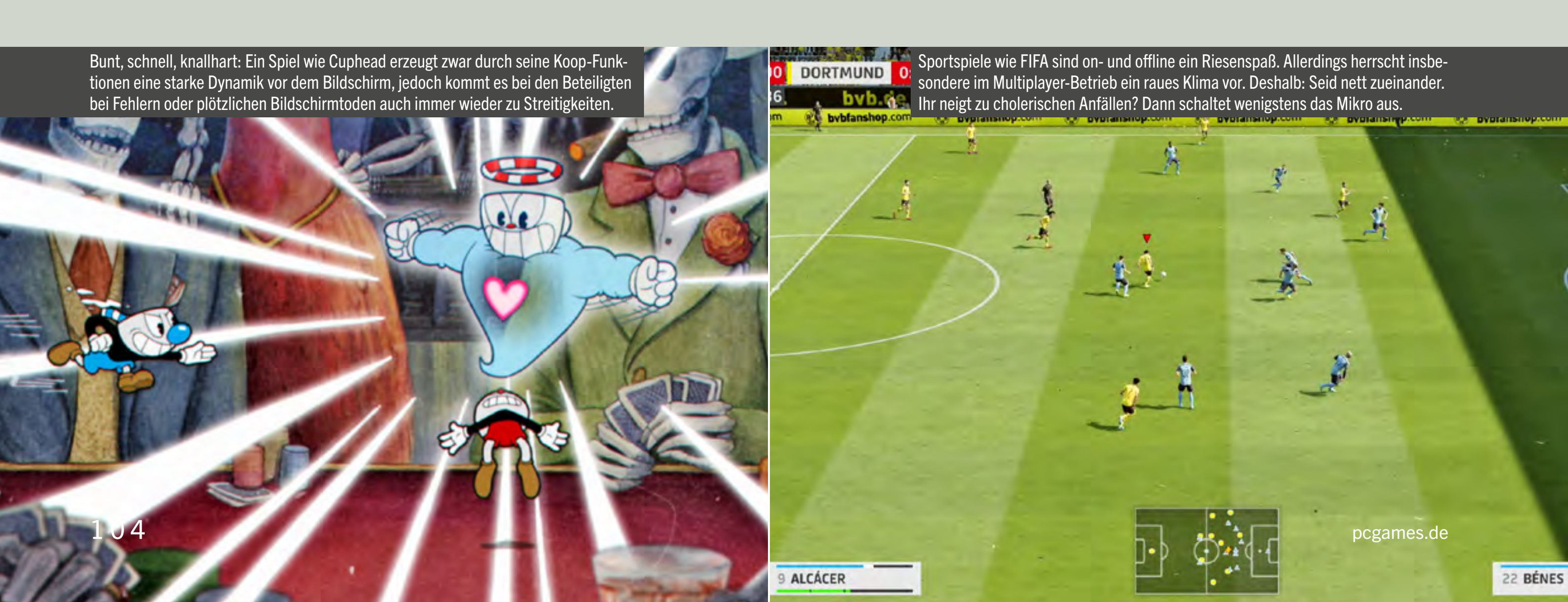
Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Sicher, dass wir weiterspielen wollen? Wenn du dich sehen könntest! – das sagt meine Freundin und grinst mich von der Seite an. Wir spielen Cuphead auf der Switch. Doch während sie sich entspannt auf dem Sofa lümmelt, habe ich die Zockerhaltung eingenommen: vornübergebeugt, die Augen direkt auf den Bildschirm und den Controller in den angespannten Händen. Ach ja, und ich fluche. Nicht oft, aber wenn, dann laut und wie ein Kesselflicker. Doch ich besitze auch so etwas wie Selbstreflexion und weiß, dass ich beim Zocken mitunter albern aussehe. Und mal ehrlich – jeder besitzt seine Marotten beim Spielen. In diesem Artikel möchte ich einige verbreitete Gaming-Gewohnheiten vorstellen und mit meinen abgleichen. Wer weiß, vielleicht findet ihr euch ja hier und da selbst wieder.

„Nur noch ein Versuch …"

In den vergangenen Jahren habe ich zunehmend schwere Spiele wie Dark Souls, Bloodborne oder zuletzt Nioh 2 kennen und lieben gelernt. Ich habe allerdings ein Problem: übersteigerten Ehrgeiz. Solange der aktuelle Boss nicht am Boden liegt, gehe ich nicht ins Bett oder beende die aktuelle Session! Das führte unter anderem dazu, dass ich bei Enenra, einem der frühen Bossgegner von Nioh 2, die Nacht zum Tag machte. Eigentlich wollte ich mich spätestens um Mitternacht in die Koje hauen. Enenra zwang mir jedoch einen wirklich epischen Kampf auf. Mit einem dezent unterlevelten Charakter benötigte ich gut vier Stunden, ehe ich den Schmied endgültig in die Knie gezwungen hatte. Noch besser: Den letzten Versuch absolvierte ich mit der Zahnbürste im Mund!

Auch nach 30 Jahren als Videospieler verbeiße ich mich immer noch regelmäßig in Endgegner und besonders knackige Stellen. Ein ähnliches Verhalten lege ich bei Spielen wie Civilization 6 oder Anno 1800 an den Tag. Auch da vergesse



Bunt, schnell, knallhart: Ein Spiel wie Cuphead erzeugt zwar durch seine Koop-Funktionen eine starke Dynamik vor dem Bildschirm, jedoch kommt es bei den Beteiligten bei Fehlern oder plötzlichen Bildschirmtoden auch immer wieder zu Streitigkeiten.

Sportspiele wie FIFA sind on- und offline ein Riesenspaß. Allerdings herrscht insbesondere im Multiplayer-Betrieb ein raues Klima vor. Deshalb: Seid nett zueinander. Ihr neigt zu cholerischen Anfällen? Dann schaltet wenigstens das Mikro aus.



Open-World-Abenteuer wie Red Dead Redemption 2 oder Assassin's Creed: Odyssey locken mit ihrer ebenso wunderschönen wie umfangreichen Spielwelt. Dummerweise überfluten sie uns auch mit Sammelobjekten – die wir natürlich allesamt zwanghaft mitnehmen müssen!



Nur noch diese eine Runde! Wer hat bei Titeln wie Civilization 6 oder Anno 1800 nicht auch schon mal die Zeit komplett vergessen? Und plötzlich ist es draußen dunkel und der Magen knurrt …

ich allzu gerne die Zeit und aus einer kurzen Session wird schnell mal eine ganze Nacht.

Das Vergessen der guten Kinderstube

Das Phänomen des „Gamer-Tourettes“ ereilt mich vor allem im lokalen Multiplayer oder (ihr erratet es) in besonders schwierigen Spielen. Trash-Talk gehört bei einer Partie FIFA 20 einfach dazu. Und sogar in Couch-Koop-Games wie Overcooked 2 oder früher Left 4 Dead 2 fliegen nicht selten die Schimpfworte durch die Luft. Hocke ich alleine vor dem Bildschirm, hält mich das auch nicht von gelegentlichen Emotionsausbrüchen ab. Mitunter hilft es eben, mal so richtig Dampf abzulassen!

Merkwürdige Haltungen

Dieser Punkt geht oft einher mit dem Schwierigkeitsgrad des jeweiligen Spiels. Wenn es hart auf hart kommt, dann beugen sich viele Spieler nach vorne. Wieso? Keine Ahnung! Vielleicht, um einen Tick näher am Bildschirm zu sein? Vielleicht auch, um sich wirklich auf die nächste Aufgabe zu fokussieren.

Das genaue Gegenteil beobachte ich bei mir bei ruhigeren Spielen wie etwa dem bereits erwähnten Anno 1800. Da rutsche ich in meinem Gaming-Stuhl nämlich immer tiefer nach unten. Und am Ende des Abends frage ich mich dann, wieso Nacken und Rücken so weh tun …

Deshalb mein Tipp: Legt ruhig gelegentlich mal eine Pause ein, geht auf und ab und versucht, Schultern, Nacken und Hände ein wenig zu entkrampfen. Videospiele sollen Spaß machen und nicht in körperliche Arbeit ausarten.

Ich brauche Nervennahrung

Dass sich Spieler schlecht ernähren, ist ein gängiges Klischee: Pizza, Softdrinks und Chips sind nur einige Naschereien, die bei keinem Zockerabend fehlen dürfen. So gerne ich aber zwischendurch Knabberzeug in mich reinschiebe, so benötige ich gerade vor besonders kniffligen Passagen Nervennahrung – am besten in Form von Schokolade. Das Problem hierbei: Essen lenkt mich ab. Und je mehr Kram ich vor mich hin mampfe, desto ineffektiver spiele ich … zumindest, bis die Süßigkeiten endgültig aufgegessen sind.

Einfach alles mitnehmen

Open-World-Spiele wie Red Dead Redemption 2, Far Cry 4 oder Assassin's Creed: Odyssey füllen ihre Spielwelten nicht nur mit unzähligen Haupt- und Nebenquests, sondern auch mit Sammelobjekten. Meine Schwäche: Wenn ich nicht aufpasse, mutiere ich in Spielen zum schonungslosen Jäger und Sammler, der einfach alles mitnehmen muss.

Beispiel: In Dragon Ball Z: Kakarot verbrachte ich die ersten Spielstunden damit, tonnenweise Orbs aufzuklauben und so meine Zeit zu vertrödeln. In anderen Spielen drehe ich indes jeden Stein um oder zerstöre jeden Tonkrug. Immer nach dem Motto: Vielleicht ist da ja was Wertvolles drin?

Death Stranding war für mich aus diesem Grund ein absoluter Selbsttest, weil mir das Spiel meine Sammelwut mithilfe eines heillos überladenen Sam Porter Bridges immer wieder schmerzhaft vor Augen führte.

Zu stark, zu schwach, zu langsam

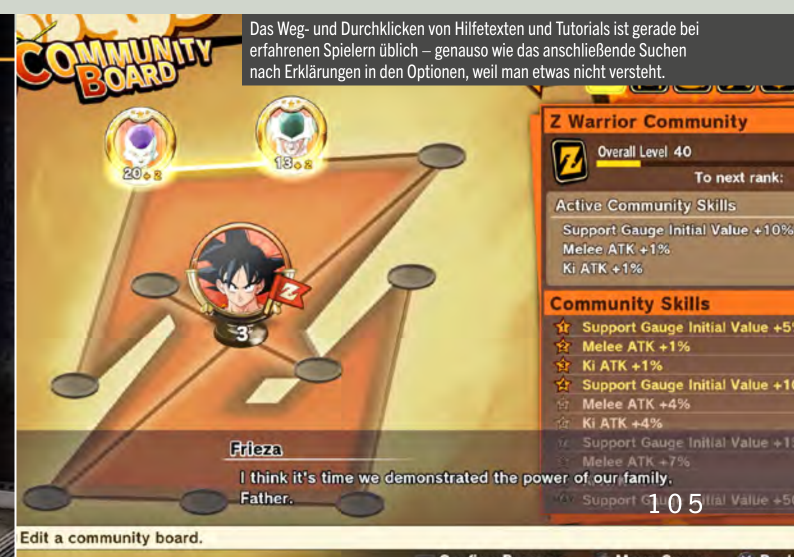
Dieser Hang, sich an Kleinigkeiten aufzuhalten, zeigt sich bei mir in unterschiedlichsten Verhaltensmustern. Gerade zu Beginn eines Spiels tobe ich mich gerne aus und absolviere alle möglichen Aufgaben. Das Ergebnis: Ich gehe oftmals viel zu stark in die ersten Bosskämpfe, was zwar dem Spielfluss, aber nicht immer der Motivation guttut. Andererseits klammere ich mich auch immer wieder viel zu lange an liebgewonnene Aktionen oder Waffensysteme. Siehe The Division 2: In Ubisofts Loot-Shooter habe ich über lange Zeit an einem durchwachsenen Scharfschützengewehr festgehalten, weil ich keinen Ersatz gefunden habe, der meinen Ansprüchen genügte. Klar, das war unvernünftig. Aber diese Mischung aus Emotionalität und Faulheit, mir eine neue Spielweise anzueignen, kommt bei mir immer wieder vor.

Doch es gibt noch viele andere, kleine Angewohnheiten, die wohl jeder kennt. Zum Beispiel das Wegdrücken von Hilfetexten und Tutorials, um danach verzweifelt in den Optionen nach Erklärungen zu suchen. Oder das Rushen durch bestimmte Levels oder zu Beginn einer neuen Runde im Multiplayer-Modus. Wir Videospieler sind eben doch ein wundersames Völkchen – und je länger man dabei ist, desto verschrobener werden die eigenen Angewohnheiten.

Welche lustigen, skurrilen oder einfach nur nervigen Gamer-Gewohnheiten habt ihr? Habt ihr euch irgendwo wiedererkannt? [Anm. Chefred.: Leider ja.] ❑



In Loot-Shootern wie The Division 2 finden wir an jeder Ecke neue Ausrüstungsgegenstände. Trotzdem halten wir gerne an bestimmten Objekten mit liebgewonnenen Eigenschaften fest, selbst wenn diese eigentlich längst zu schwach sind. Bild: Medienagentur plassma



Das Weg- und Durchklicken von Hilfetexten und Tutorials ist gerade bei erfahrenen Spielern üblich – genauso wie das anschließende Suchen nach Erklärungen in den Optionen, weil man etwas nicht versteht.

Fallout 76: Wastelanders und Co. – NPCs sind die besseren Menschen!

Im Spielverlauf von Jedi: Fallen Order schart Padawan Cal Kestis eine ganze Reihe Verbündeter um sich. Der kleine Druide BD-1 ist immer mit dabei. Er ist nicht nur unfassbar niedlich, sondern hilft auch mit Hinweisen und Stimpacks weiter.

Bild: Electronic Arts

Bethesda rüstet auf: Mit der kostenlosen Erweiterung Wastelanders ziehen endlich Nicht-Spieler-Charaktere in Appalachia ein. Warum nicht nur Fallout 76 von NPCs profitiert – und wieso echte Menschen in Videospielen manchmal nur stören!

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Eine tote Spielwelt, lediglich bevölkert von Robotern und wenigen menschlichen Spielern? Das klingt verdächtig nach Fallout 76. Als das Online-Rollenspiel im Winter 2018 erschien, plagten es nicht nur jede Menge Bugs und Designfehler. Gerade langjährige Fallout-Fans ärgerten sich auch über das müde Storytelling und die erzwungene Interaktion mit anderen Spielern.

Fallout 76 sollte – wie etwa das Zombie-Survival-Spiel DayZ – seine eigenen Geschichten erzählen. Doch dieser Versuch misslang und führte auch mir seinerzeit überdeutlich vor Augen: Ich habe keine Lust auf fremde Menschen in „meiner“ Spielwelt. Wenn es um Questdesign und erlebte Geschichten geht, dann kommt für mich nichts an altmodische NPCs (Abkürzung für „non-player character“, auf Deutsch „Nicht-Spieler-Charakter“) heran.

Das zeigt übrigens auch die kürzlich veröffentlichte Gratis-Erweiterung Fallout 76: Wastelanders. Diese führte nämlich Computercharaktere und eine Storykampagne in das Online-Rollenspiel ein. Und siehe da: Fallout 76 ist zwar noch immer nicht perfekt, zumindest bringen die Wastelanders-Missionen aber ein wenig Fallout-Feeling zurück.

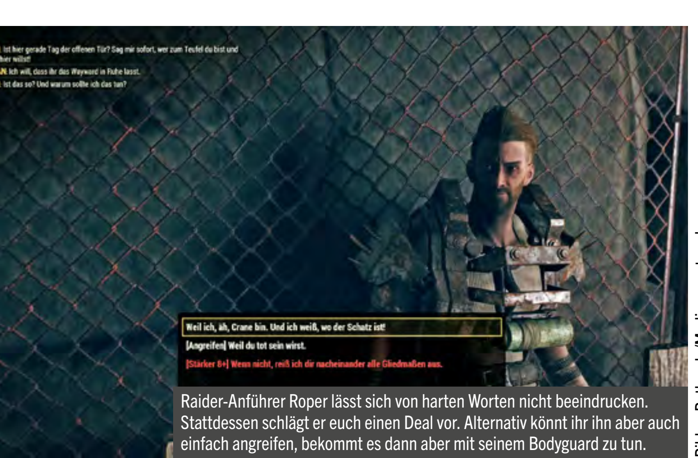
Die Anonymität des Kampfes

Bis heute blieb mir eine Begegnung aus den Anfängen von Fallout 76 im Hinterkopf. Bei einer Erkundungstour durch Appalachia stieß ich auf einen anderen Spieler, der sich mit Mutanten herumärgerte. Als freundlicher Vault-Bewohner eilte ich ihm zu Hilfe und gemeinsam besiegten wir die Angreifer. Zum Abschied winkte ich ihm noch kurz zu, doch kurze Zeit später zischten mir bereits die Kugeln um die Ohren. In geistiger Umnachtung schoss ich zwar zurück, unterlag aber am Ende dem Übeltäter. Danach hatte ich erst mal keine Lust mehr und war fertig mit der Welt.

Im Gegensatz zu Computer-Angreifern sorgen menschliche Kontrahenten für eine extreme Unberechenbarkeit. Das verspricht zwar Spannung, kann aber – wie in meinem Fall – auch massiven Frust

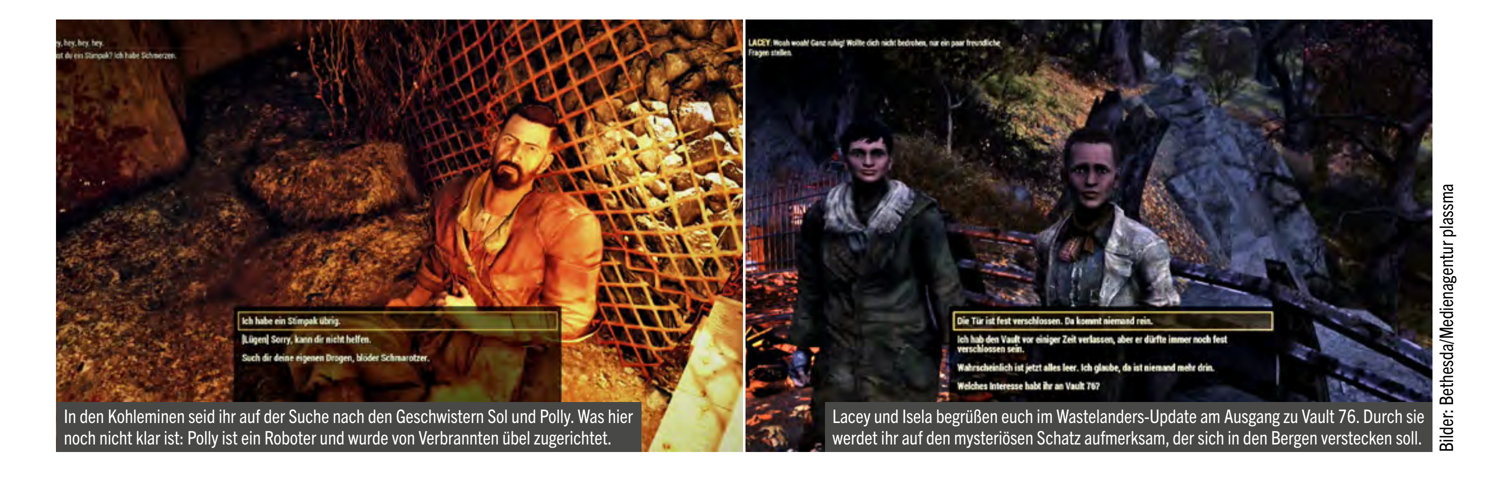


Ähnlich wie in Fallout 3 haben unsere Charakterwerte in Fallout 76: Wastelanders auch Einfluss auf die Dialoge. So können wir beispielsweise diesen „freien Radikalen“ mit Stärke oder mit Glück überzeugen und lösen so womöglich neue Dialogoptionen aus.



Raider-Anführer Roper lässt sich von harten Worten nicht beeindrucken. Stattdessen schlägt er euch einen Deal vor. Alternativ könnt ihr ihn aber auch einfach angreifen, bekommt es dann aber mit seinem Bodyguard zu tun.

Bilder: Bethesda/Medienagentur plassma



In den Kohleminen seid ihr auf der Suche nach den Geschwistern Sol und Polly. Was hier noch nicht klar ist: Polly ist ein Roboter und wurde von Verbrannten übel zugerichtet.

Lacey und Isela begrüßen euch im Wastelanders-Update am Ausgang zu Vault 76. Durch sie werdet ihr auf den mysteriösen Schatz aufmerksam, der sich in den Bergen verstecken soll.

Bilder: Bethesda/Medienagentur plassma

hervorrufen. Eine „Niederlage" gegen einen anderen Spieler wiegt für mich immer noch schwerer als der tausendste Bildschirmtod in einem Bossfight. Kämpfe mit Computermonstern oder Cyber-Soldaten sind anonym. Wenn ich verliere, startet die Routine wieder von Neuem. Und egal, ob Playstation 4, Xbox One, Switch oder PC – der Programmcode hinter dem Gegner führt im Inneren der Maschine ganz sicher keinen Freudentanz auf. Für mich als Spieler bedeutet das: aufstehen, Kanone durchladen und einen neuen Versuch starten.

Ganz anders dagegen bei „geteilten Spielerfahrungen": Wenn ich einen anderen Spieler schlage, freue ich mich diebisch und triumphiere lauthals vor dem Bildschirm. Auf der anderen Seite ärgere ich mich deutlich mehr, wenn ich von anderen Menschen ausgetrickst oder gar übertölpelt werde. Nichts kratzt so sehr an meiner Spielerehre wie eine Niederlage gegen einen anderen Gamer. Zu meiner Schande muss ich aber auch gestehen, dass mir selbst Begegnungen und freundschaftliche Interaktionen mit anderen Spielern oft schwerfallen oder mich beim Eintauchen in die Spielwelt stören. Nicht selten stellen sie nämlich einen Bruch zur Stimmung und zum Geschehen dar.

Menschen sind Idioten

Zugegeben, diese Überschrift klingt hart. Aber es ist (leider) oft die Wahrheit. Wo auch immer zu viele Spieler zusammenkommen, da wächst die Chance, dass Möchtegern-Spaßvögel dabei sind. Zuletzt gesehen in Death Stranding: In den zerklüfteten Bergen parkte jemand seinen Lastwagen so „gekonnt" vor einem Eingang, dass ich den anvisierten Bunker nicht erreichen und dadurch die Mission nicht beenden konnte. In Ermangelung eines Playstation-Pannenservices musste ich den Boliden selbst mühevoll umparken und ausreichend Platz schaffen.

Auch in den ersten Tagen von Tom Clancy's The Division erfreuten sich Spieler in Social-Hub-Levels daran, anderen den Ausgang zu versperren. Ja, diese Probleme können findige Entwickler mühelos ausbügeln. Aber sie zeigen auch: Gebt Spielern nicht zu viele Freiheiten. Denn viele nutzen diese aus, um anderen den Spielspaß zu verderben.

In einer Spielwelt, die lediglich von „künstlichen" Bewohnern bevölkert wird, weiß ich, was ich bekomme. Die Spielerfahrung ist trotz oftmals eingestreuter dynamischer Ereignisse auf einen möglichst reibungslosen Ablauf zugeschnitten. Kleine Ungenauigkeiten können aufgrund von Programmfehlern oder meinem unkalkulierbaren Verhalten natürlich immer mal vorkommen. Doch mit NPCs an meiner Seite weiß ich wenigstens, dass es keine böswillige Absicht, sondern höchstens ein Bug ist, der mir den Spaß verhagelt.

Ich will meine eigene Geschichte erleben

Damit sind wir dann eigentlich auch schon beim wichtigsten Argument für NPCs in Videospielen: dem Storytelling. So intensive, kuriose und manchmal auch emotionale Geschichten die Interaktion mit anderen Spielern auch schreibt, ich bevorzuge doch das Erleben meiner ganz eigenen Abenteuer. Egoistisch wie ich bin, will ich diese Augenblicke aber nur für mich selbst haben und nicht mit anderen teilen.

Ich möchte vor dem Monitor sitzen und mich wie etwa in Fallout 76: Wastelanders über witzige Dialoge freuen. Ich will aber auch mit liebgewonnenen Figuren mitleiden wie im Falle von Ellie und Joel in The Last of Us. Und ich möchte emotionale Achterbahnfahrten erleben und mich anschließend über Figuren wie den Baron aus The Witcher 3: Wild Hunt aufregen.

Abhängig davon, ob ich mit NPCs oder mit anderen Online-Spielern interagiere, variiert das Spielerlebnis enorm. Fallout 76: Wastelanders zeigt mir einfach, dass NPCs oftmals dann doch die besseren Menschen sind.

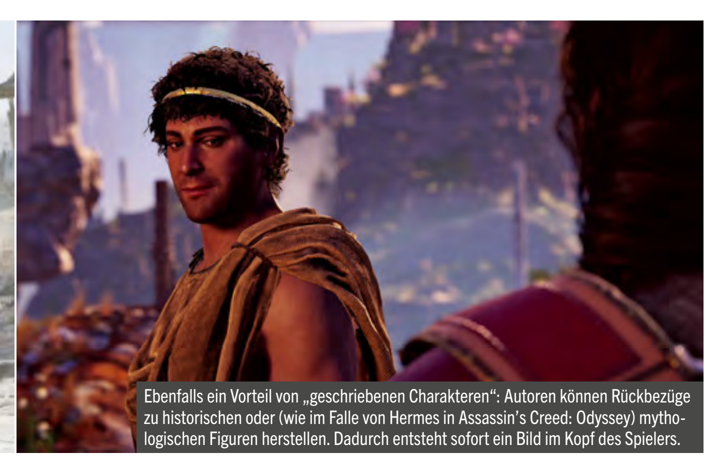
Die Ausnahme von der Regel

Allerdings führte mir Wastelanders auch eine Ausnahme vor Augen: Wenn es um Koop oder Begleiter geht, dann benötige ich einfach Freunde und Kollegen an meiner Seite. Spiele wie The Division 2 oder auch World of Warcraft, die extrem auf Teamwork ausgelegt sind, machen auch nur mit menschlicher Komponente so richtig Freude. Funktioniert so etwas mit Fremden? Manchmal … aber längst nicht immer. Aber mit Freunden erschafft man so ebenfalls denkwürdige Augenblicke, die allerdings eine ganz andere emotionale Komponente mitbringen als klassische NPC-Missionen und Events.

Doch ganz egal, ob NPCs, Koop-Partner oder zufällige Begegnungen in einer offenen Spielwelt warten – die Hauptsache ist doch, dass uns Videospiele bewegen und einzigartige Momente kreieren. Im Falle von Fallout 76 gelingt dies erst nach der Wastelanders-Erweiterung. Zumindest bei mir! ❑



So sehr wir computergesteuerte Figuren in Videospielen mögen, so bevorzugen wir für Koop-Gameplay doch menschliche Begleiter. Mit Freunden an der Seite entsteht eine andere Dynamik als mit NPCs.



Ebenfalls ein Vorteil von „geschriebenen Charakteren": Autoren können Rückbezüge zu historischen oder (wie im Falle von Hermes in Assassin's Creed: Odyssey) mythologischen Figuren herstellen. Dadurch entsteht sofort ein Bild im Kopf des Spielers.

Bilder: Bethesda & Ubisoft

Die typischen Wikingerschiffe kommt im neuen Assassin's Creed in erster Linie zum Erforschen der Spielwelt zum Einsatz. Kanonen oder andere Waffen gab es ja in der Zeit der Nordmänner noch nicht.

Wie **Wikinger** die Gaming-Welt aufmischen

Achtung, die Wikinger kommen! Der kühle Norden avancierte zuletzt zu einem der beliebtesten Settings für Computer- und Videospiele. Wir werfen einen Blick auf diesen Trend, ergründen die Entwicklung und beleuchten die interessantesten Spiele mit Wikinger- (und Kelten-)Thematik.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Lange Bärte, große Schwerter und ein martialisches Auftreten – all das verbinden wir mit Wikingern. In den vergangenen Jahren erlebten Nordmänner und Schildmaiden ein erstaunliches Comeback. Egal, ob in Videospielen oder Serien, sie rückten immer stärker in den Mainstream. Und so löste das nordische Mittelalter zuletzt etwa zeitgenössische Schauplätze oder Endzeitszenarien als favorisiertes Setting ab.

Noch in diesem Jahr wagt sich allen voran Ubisofts Open-World-Serie Assassin's Creed in die Welt der Wikinger: Nachdem wir zuletzt Ägypten und Griechenland bereisen durften, geht's in Assassin's Creed: Valhalla Ende 2020 in den kalten Norden. Und damit ist Ubisoft nicht allein: Der Norden mit seinen Mythen und Sagen entwickelte sich in den vergangenen Jahren zu einem der Hotspots für Computer- und Videospiele. Aber wieso eigentlich?

Fiktion oder Geschichte?

Bevor wir im Thema weiter voranschreiten, attestieren wir: Norden ist nicht gleich Norden. Schließlich setzen viele Spiele unterschiedliche Schwerpunkte und befassen sich mal stärker mit der nordischen Mythologie und mal eher mit der überlieferten Geschichte dieser Zeit.

Nehmen wir etwa das 2018 veröffentlichte God of War für die PS4: Nachdem der einstige Kriegsgott Kratos bereits die Herrscher des Olymps einen Kopf kürzer gemacht hatte, benötigte die Actionspielserie einen Ortswechsel. Wieso also nicht die nordische Mythologie? Sie bietet starke Charaktere sowie einen reichhaltigen Fundus an Sagengestalten und Gottheiten.

Die Geschichts- und Kulturwissenschaftlerin Dr. Elizabeth Ashman-Rowe arbeitete als Beraterin für Ninja Theorys Hellblade: Senua's Sacrifice (2017). Im Interview erklärte sie gegenüber The Indie Game Website (www.indiegamewebsite.com/2018/08/28/gaming-norse-mythology/): „Die Götter in der nordischen Mythologie sind nicht unsterblich und werden gemeinsam mit der Zerstörung der Erde untergehen. Das macht sie menschlicher und dadurch sympathischer." Ashman-Rowe glaubt zudem, dass das Setting für viele



In Viking: Battle For Asgard von 2008 legt ihr euch mit den Göttern höchstpersönlich an. Sonderlich tiefgründig war das Actionspiel nicht, es überzeugte aber dennoch aufgrund seines launigen Kampfsystems.



Dieser Eisriese ist ganz offensichtlich nicht zu Späßen aufgelegt. Als verstorbene Wikingerin Thora müsst ihr im Action-Abenteuer Jotun diesen Brocken aus dem Weg räumen, um euren Weg nach Walhalla fortzusetzen.

In Assassin's Creed: Valhalla baut ihr auch euer eigenes Heimatdorf wieder auf. Dieses Spielelement könnte für noch mehr Tiefe und Langzeitmotivation sorgen.

Spieler interessant geworden sei, weil es eine Art von Realitätsflucht vor dem aktuellen Zeitgeschehen erlaubt. Wer täglich im Alltag mit Krieg und Gewalt konfrontiert wird, der sucht in Spielen vielleicht lieber einen abstrakteren Schauplatz wie die nordische Mythologie.

Allerdings tauchen Wikinger auch in realistischen oder gar historischen Kontexten in Videospielen auf. Im Aufbaustrategiespiel Northgard aus dem Jahr 2017 beispielsweise seid ihr Stammesführer eures eigenen Klans, baut das Dorf aus und erweitert dessen Einflussbereich. Diesen Aspekt des Zusammenlebens thematisiert übrigens auch das kommende Assassin's Creed: Valhalla. Hier werdet ihr nämlich auch eure eigene Siedlung errichten und erweitern können.

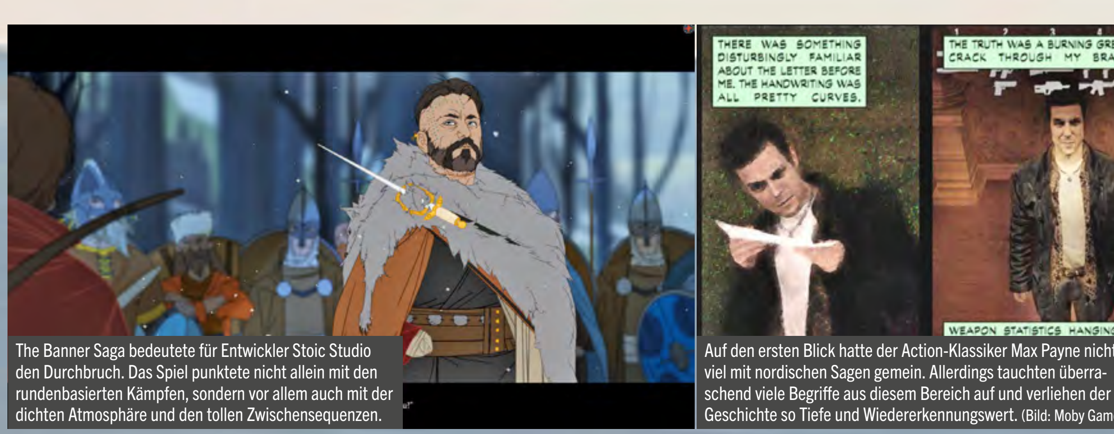
In A Total War Saga: Thrones of Britannia (2018) steigt ihr gar in den Krieg zwischen Wikingern und Briten ein. Dieser Konflikt fand seinen Ursprung im Jahr 878, in dem die Söhne des Wikingeranführers Ragnar Lodbrok den Tod ihres Vaters rächen wollen. Das Echtzeitstrategiespiel setzt somit einen ähnlichen Startpunkt wie auch Ubisofts kommendes Open-World-Abenteuer.

Wie stark sich Assassin's Creed: Valhalla tatsächlich von der Mythologie abhebt, wird sich noch zeigen. Auf der einen Seite betonte Narrative Director Darby McDevitt gegenüber Gamespot, dass Mythen und Sagen im neuen Assassin's Creed keine größere Rolle einnehmen (www.gamespot.com/articles/why-assassins-creed-valhalla-dev-isnt-worried-abou/1100-6476654/) würden. Zugleich scheint die Beowulf-Legende Teil des Season-Passes des Action-Rollenspiels zu werden. Es sieht also alles danach aus, als würde sich Ubisoft das Beste aus beiden Welten herauspicken, um seine Spiel-Story zu erzählen.

Text-Adventure, verlorene Wikinger und Aufbauhelden

Wikinger besitzen eine lange Historie in Videospielen. 1984 etwa erschien das von Level 9 Computing entwickelte Text-Adventure The Saga of Erik the Viking, das lose auf dem gleichnamigen Kinderbuch von Terry Jones basierte. Und bevor jemand nachfragt: Mit dem 1989er Film Erik der Wikinger (Regie: ebenfalls Terry Jones) mit Tim Robbins in der Hauptrolle hatte die Geschichte des Spiels ebenfalls so gut wie nichts zu tun. In dem Buchstaben-Abenteuer musste der gute Erik seine entführte Familie finden und zu diesem Zweck Kameraden anheuern, Waffen finden und ein Schiff klarmachen.

1993 erschien schließlich mit The Lost Vikings ein Geschicklichkeits- und Rätselspiel, ohne dessen Erfolg es so große Marken wie Warcraft oder Diablo vielleicht nie gegeben hätte. The Lost Vikings war nämlich eines der frühen Werke von Silicon & Synapse – eine Firma, die wir heute als Blizzard Entertainment kennen. Bis heute besitzt das Abenteuer eine treue Anhängerschaft, glänzte es doch mit überraschend intelligentem Knobel-Gameplay und einem charmanten Comic-Look. Einen erzählerischen Anspruch besaß The Lost Vikings hingegen kaum; die Macher nutzten die Wikinger eher als Sympathieträger für einen humorigen Plot. Eure Aufgabe bestand nämlich darin, mit den Wikingern Erik, Baleog und Olaf die Dorfbewohner zu retten, die kurz zuvor von Außerirdischen gefangen wurden. Sehr schön schon damals: Die



The Banner Saga bedeutete für Entwickler Stoic Studio den Durchbruch. Das Spiel punktete nicht allein mit den rundenbasierten Kämpfen, sondern vor allem auch mit der dichten Atmosphäre und den tollen Zwischensequenzen.



Auf den ersten Blick hatte der Action-Klassiker Max Payne nicht viel mit nordischen Sagen gemein. Allerdings tauchten überraschend viele Begriffe aus diesem Bereich auf und verliehen der Geschichte so Tiefe und Wiedererkennungswert. (Bild: Moby Games)

Ein spannendes und historisch korrektes Detail bezieht sich in Assassin's Creed: Valhalla auf Beleidigungsduelle – fast wie im Adventure-Klassiker The Secret of Monkey Island. Hier müsst ihr auf die euch entgegengeworfenen Sprüche die passende Antwort parat haben.

drei Helden besaßen unterschiedliche Fähigkeiten und mussten entsprechend zusammenarbeiten, um die Missionen zu meistern.

Andere Titel mit Wikinger-Ambitionen in der Anfangszeit der Video- und Computerspiele sind etwa das Rundenstrategie-Frühwerk Viking Raiders (1984), das Action-Rollenspiel Heimdall (1991) oder der Strategietitel Hammer of the Gods (1994). Um die Jahrtausendwende herum entdeckten schließlich Entwickler von Aufbaustrategiespielen den Reiz des Nordens: Den Anfang machte 2000 Cultures, gefolgt vom 2001 veröffentlichten Die Siedler 4, bei dem neben Römern und Maya auch die Wikinger als spielbare Fraktion anwählbar waren. Für die Neuauflage Die Siedler 2: Die nächste Generation erschien 2007 noch das Add-on Wikinger.

Ein ähnliches Konzept verfolgte das britische Studio Creative Assembly bei seinem Strategie-Brocken Medieval: Total War – man brachte 2003 nämlich die Erweiterung Viking Invasion heraus und erweiterte das Originalspiel um zusätzliche Einheiten, neue Möglichkeiten und vor allem einen frischen Schauplatz.

Meucheln wie die Nordmänner

Doch so populär Strategie- und Aufbauspiele auch sein mögen, zumeist reduzierten Videospiele nordische Sagen und ihre Krieger auf das Wesentliche: die Kämpfe. Bis heute beispielsweise schwärmen Fans vom PS2-Action-Adventure Rune: Viking Warlord aus dem Jahr 2001. Das von Human Head Studios entwickelte Spiel erzählt eine blutige Rachegeschichte um den jungen Wikinger Ragnar, der sogar Unterstützung von Göttervater Odin erhält. Der Titel stach damals durch sein stimmiges Kampfsystem hervor, mit dessen Hilfe wir uns durch Monster, Kobolde und andere Sagenfiguren geprügelt haben.

In eine ganz ähnliche Kerbe schlug das 2008 von Sega veröffentlichte Actionspiel Viking: Battle For Asgard. Als Wikinger Skarin begehrt ihr hier gegen die Götter Asgards auf. Während die Geschichte kein Sagenklischee auslässt, erinnert das Gameplay stark an die frühen God-of-War-Teile: Ihr metzelt euch mit dem breitschultrigen Nordmann durch wahre Heerscharen von Gegnern. Sonderlich anspruchsvoll ist Viking: Battle For Asgard nicht, erweist sich aber als ein durchaus gefälliges Hack & Slay.

Ganz anders dagegen Bethesdas Rollenspiel-Epos The Elder Scrolls 5: Skyrim (2011), das viele Elemente und Ideen aus nordischen Sagen aufweist. Das beginnt bei der grundsätzlichen Präsentation der Spielwelt Himmelsrand und reicht bis hin zum Waffen- und Ausrüstungsdesign. Auch Kreaturen wie die im Spiel so wichtigen Drachen finden sich in der nordischen Mythologie.

Interessanterweise machen auch die Action-Klassiker Max Payne (2001) und Max Payne 2: The Fall of Max Payne (2003) diverse Anspielungen auf die nordische Mythologie. Die im ersten Teil auftauchende Droge hört etwa auf den Namen „Valkyr“ und entsprang dem Regierungsprojekt „Valhalla“, in das auch der US-Senator Alfred Woden involviert war. Woden ist der altenglische Name für Göttervater Odin (oder Wodan). Auch wenn im Falle von Max Payne Zeit und



Das Text-Adventure The Saga of Eric The Viking war eines der frühen Spiele, die die Wikinger-Thematik aufgriffen. Wie in Text-Abenteuern üblich, stellte euch das Programm einfache Fragen, deren Antworten euch durch die Geschichte führten. (Bild: Moby Games)



The Lost Vikings von 1993 nutzte in erster Linie den Kontrast zwischen den drei Wikingern und den Aliens, um eine Grundlage für Rätsel und Levels zu schaffen. Mit den Nordmännern von damals haben die Helden Erik, Baleog und Olaf indes wenig gemein. (Bild: Moby Games)

Entwickler Ninja Theory lehnte sich in Hellblade: Senua's Sacrifice eher locker an die keltische Mythologie an. Trotzdem erinnern Setting und Motive stark an die nordische Sagenwelt.

Schauplatz überhaupt nicht zur nordischen Mythologie passen wollen, so verleiht sie dem Spiel doch zusätzliche Tiefe. Gleiches gilt im Übrigen auch für die Final-Fantasy-Serie, die ebenfalls Orte und Figuren aufgreift. So heißt etwa die Stadt in Final Fantasy 7 (Original und Remake) Midgar – als Anspielung auf die Welt der Menschen in der nordischen Mythologie.

Nordischer Hype

In den vergangenen Jahren wurde der hohe Norden zur neuen Hochburg für Video- und Computerspiele. Hellblade: Senua's Sacrifice etwa dreht sich zwar in erster Linie um das Abdriften in den Wahnsinn und damit um die drastische Darstellung psychologischer Probleme. Vordergründig aber kontrolliert ihr die Keltin Senua durch ein nordisches, wenn auch nicht mit Wikingern aufwartendes Szenario, das in diesem Fall aber eher als Spielbrett für besagte Thematik dient.

Ähnlich emotional, wenn auch deutlich robuster, präsentierte Entwickler SIE Santa Monica Studio das 2018 veröffentlichte Action-Reboot God of War, in dem sich der gealterte Held Kratos unter anderem mit Baldur herumschlägt und die prophezeite Ragnarök (Weltuntergang) abwenden muss. Und wo wir schon bei Actionspielen sind, da dürfen wir an dieser Stelle auch nicht Ubisofts Kampfsimulation For Honor (2017) vergessen, in der ihr ebenfalls Wikinger zu Felde führen könnt.

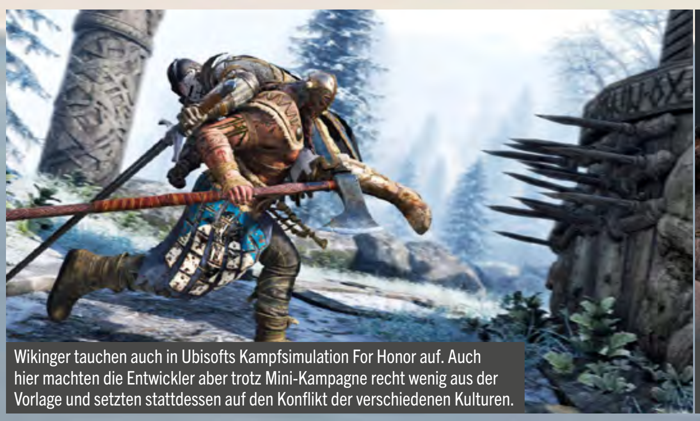
Doch nicht nur große Studios greifen den Norden immer wieder auf, auch im Indie-Bereich gewinnt er stetig an Popularität. Am besten geschieht das zweifellos im taktischen Rollenspiel The Banner Saga (2014) und dessen Nachfolgern. Ähnlich wie die Der-Herr-der-Ringe-Bücher ist das Setting stark von der nordischen Mythologie inspiriert und baut mithilfe der toll gezeichneten Zwischensequenzen eine dichte Atmosphäre auf.

Gleiches gilt für das wunderschön animierte Action-Adventure Jotun vom kanadischen Studio Thunder Lotus Games, in dem ihr als verstorbene Schildmaid Thora die Götter beeindrucken müsst, um Eintritt in Walhalla – in der nordischen Mythologie der Ruheort der in einer Schlacht gefallenen Kämpfer – zu erlangen.

Auch Hollywood schaut hin

Dass nordische Mythen und Wikinger inzwischen derart im Mainstream angekommen sind, ist natürlich auch ein Verdienst der Filmindustrie. Serien wie Vikings oder The Last Kingdom locken die Massen ebenso an wie der Fantasy-Dauerbrenner Game of Thrones, der bei der Darstellung seiner Völker ebenfalls Inspiration aus dem Norden bezieht. Und sicherlich hat auch der große Erfolg von Marvel-Filmen wie The Avengers und Thor einiges mit dem Vorstoß der Wikinger zu tun. Odins Sohn ist eine der prägenden Gestalten der Comic-Verfilmungen und weckte somit das Interesse an der nordischen Sagenwelt.

Für die nahe Zukunft jedenfalls planen die virtuellen Nordmänner mit Titeln wie Hellblade 2: Senua's Saga oder dem bereits eingangs erwähnten Assassin's Creed: Valhalla die nächste Kaperfahrt. Der Norden bleibt uns also noch eine Weile als Spieleschauplatz erhalten und dürfte auch für zukünftige Abenteuer eine Reise wert sein. ❑



Wikinger tauchen auch in Ubisofts Kampfsimulation For Honor auf. Auch hier machten die Entwickler aber trotz Mini-Kampagne recht wenig aus der Vorlage und setzten stattdessen auf den Konflikt der verschiedenen Kulturen.



Kratos' Umzug in den Norden brachte dem einstigen griechischen Kriegsgott eine neue Chance: Die nordische Mythologie und die veränderte Persönlichkeit machten God of War 2018 zu einem erfolgreichen Reboot der Serie.

Mein erstes Mal

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

Wie spielt sich der Rollenspiel-Klassiker heute?

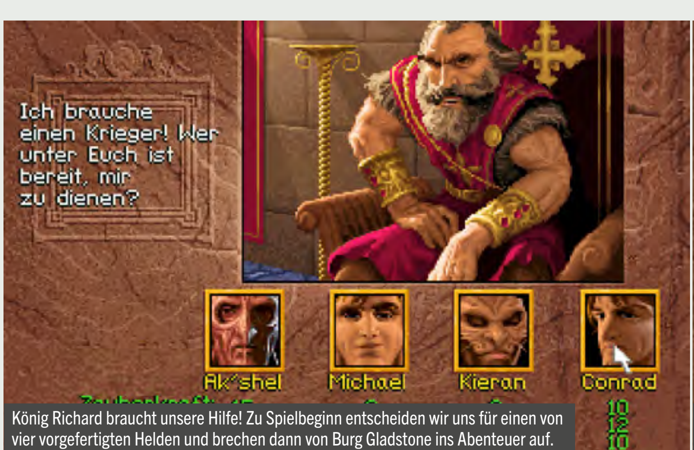
Ein neues Spiel starten
Einleitung
"Lore of the Lands"
Ein Spiel laden
Spiel verlassen

Mit Lands of Lore verfrachten die Westwood Studios das von Dungeon Master etablierte Dungeon-Crawler-Konzept in eine frei erkundbare Fantasy-Welt, spendierten ihm sinnvolle Komfortfunktionen und eine für damalige Verhältnisse prächtige Präsentation nebst Edel-Synchronisation. Wie schlägt sich der Klassiker von 1993 heute? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Ich liebe diese Artikelreihe! Dank ihr konnte ich schon einige echte Klassiker der Spielegeschichte nachholen und kam mit Titeln wie Pool of Radiance, Final Fantasy 6 und Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island voll auf meine Kosten. Etwas anders sah es hingegen bei Dungeon Master aus, dem Urknall des Rollenspiel-Subgenres der Dungeon Crawler: Irgendwie wurde ich mit dem Klassiker nicht so recht warm, auch wenn ich seine historische Bedeutung für das Medium jederzeit anerkennen konnte. Doch der Ausflug in die düsteren Kerker von Dungeon Master hat definitiv etwas in mir ausgelöst – nämlich die Lust auf weitere Dungeon Crawler, die in Sachen Komfort und Präsentation jedoch schon etwas fortschrittlicher sind als der Oldie aus dem Jahr 1987.

Nachdem ich mich privat zuletzt begeistert mit dem 2012 vom Indie-Studio Almost Human veröffentlichten Legend of Grimrock ausgetobt habe, kam mir als nächster Kandidat für diese Artikelserie dann auch schnell ein weiteres Oldschool-RPG in den Sinn, das ich schon immer mal nachholen wollte: Lands of Lore: The Throne of Chaos aus dem Jahr 1993. Das Rollenspiel der Westwood Studios, die zuvor mit Eye of the Beholder und dessen Nachfolger schon zwei sehr gute Kerkerabenteuer abgeliefert hatten (und später mit der Command-&-Conquer-Reihe den Spieleolymp besteigen sollten), gilt als die Krönung des klassischen Dungeon-Crawler-Kon-

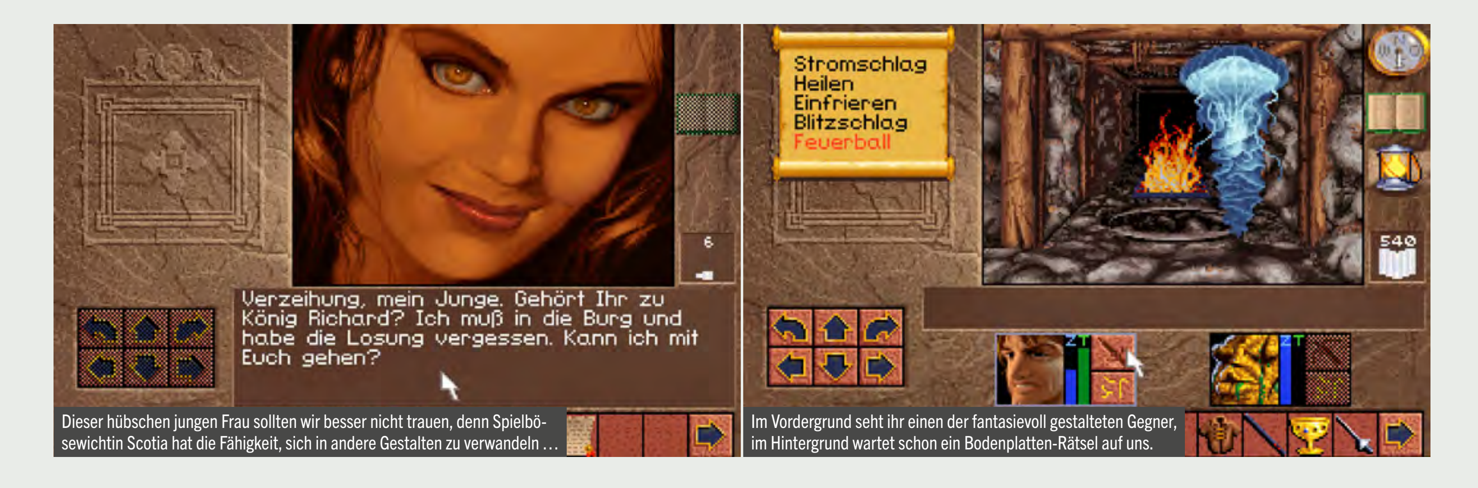


König Richard braucht unsere Hilfe! Zu Spielbeginn entscheiden wir uns für einen von vier vorgefertigten Helden und brechen dann von Burg Gladstone ins Abenteuer auf.



Im Spielverlauf besuchen wir allerlei Fantasy-Schauplätze, etwa von Monstern bevölkerte Wälder. Das Echtzeit-Kampfsystem ist so simpel wie klickintensiv.

Quelle aller Bilder in diesem Artikel: Westwood Studios/Screenshot: PC Games



Dieser hübschen jungen Frau sollten wir besser nicht trauen, denn Spielbösewichtin Scotia hat die Fähigkeit, sich in andere Gestalten zu verwandeln …

Im Vordergrund seht ihr einen der fantasievoll gestalteten Gegner, im Hintergrund wartet schon ein Bodenplatten-Rätsel auf uns.

zepts, in dem ihr euch in Echtzeit Schritt für Schritt durch eine 3D-Umgebung bewegt und euch nur in 90-Grad-Schritten drehen dürft. Mit Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992) und dessen Sequel Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds (1993) wurde dieser Ansatz schließlich von den ersten Rollenspielen mit „echter", vollständig texturierter und flüssig in alle Richtungen scrollender 3D-Grafik abgelöst. Da fällt mir gerade ein: Auch diese beiden Klassiker habe ich nie wirklich gespielt, sondern damals nur gelegentlich einem Freund beim Spielen über die Schulter geschaut. Okay, ist notiert …

Fantasy-Reich sucht mutige Helden

Nun aber zu Lands of Lore! GOG.com bietet das Spiel aktuell inklusive des Nachfolgers für günstige 5,49 Euro an. Die GOG-Version basiert auf der CD-Fassung des Spiels, die englische Sprachausgabe und deutsche (und natürlich auch englische) Bildschirmtexte beinhaltet.

Kurz zur Handlung: Sie ist solider Fantasy-Standard und wird euch in einem minutenlangen, auch heute noch sehenswerten Intro nahegebracht. Die böse Hexe Scotia will das von König Richard LeGrey regierte Reich Gladstone unterjochen und setzt dafür jedes Mittel ein, um ihrem Ziel näherzukommen. Da ich nicht unnötig spoilern möchte, spare ich mir weitere detaillierte Ausführungen. Nur so viel: Sollte Scotia in den Besitz eins besonders mächtigen magischen Artefakts kommen, dem „Rubin der Wahrheit", ist Gladstone verloren. Also muss ich dies in der Rolle eines strahlenden Helden unbedingt verhindern und der warzennasigen Lady den Garaus machen. Na, dann mal los, die Welt will gerettet werden!

Zu Spielbeginn stehen mir vier vorgefertigte Charaktere zur Auswahl, die jeweils unterschiedliche Werte bei den spielrelevanten Attributen Zauberkraft, Schutz und Stärke aufweisen. Das Angebot reicht vom Magier Ak'shel über den Krieger Michael und das flinke Katzenwesen Kieran bis hin zum Allrounder Conrad, der ziemlich ausgeglichene Werte besitzt. Ich wähle spontan den Alleskönner, dessen Porträtbild mir auch am ehesten zusagt. Zudem kann ich mich nicht so richtig entscheiden, ob ich eher auf Nahkampf oder Zauberei setzen möchte, also sollte der gute Conrad die beste Wahl sein.

Ist letztlich aber alles halb so wild, da ich mein Alter Ego im Spielverlauf parallel in den Klassen Kämpfer, Gauner und Magier hochleveln kann: Abhängig davon, wie oft ich Zaubersprüche wie „Stromschlag", „Heilen" oder „Feuerball" einsetze, per Langschwert, Axt, Wurfstern oder Armbrust zuschlage und die zahlreich in der Spielwelt verstreuten Schatzkisten mittels Dietrich knacke, steige ich – genügend Erfahrungspunktezuwachs vorausgesetzt – automatisch in der jeweiligen Klasse auf. Um viel mehr muss ich mich in puncto Charakterwerte in Lands of Lore dann auch nicht kümmern; einzig die getragenen Waffen und Rüstungsteile beeinflussen den Stärke- und Rüstungswert meiner Figur. Zudem gilt es, auf meinen Lebenspunkte- und Mana-Vorrat zu achten, den ich mit entsprechenden Kräutern, Tränken oder durch ein Nickerchen wieder auffüllen kann.

Klick, klick, klick

Und wie spielt sich das Ganze nun? Im Grunde sehr ähnlich wie Dungeon Master, Eye of the Beholder und Konsorten, nur mit einigen Komfortverbesserungen, deutlich schickerer Grafik und viel mehr Abwechslung hinsichtlich der Spielwelt.

Ergo erforsche ich die Umgebung wie gehabt aus der Ego-Perspektive, bewege mich schrittweise – hier aber immerhin schon sanft scrollend – voran und kann mich lediglich in 90-Grad-Schritten drehen. Mein Abenteuer beginnt in Burg Gladstone und führt mich in den nachfolgenden gut sechs Stunden, die ich für diesen Artikel absolviert habe, durch lauschige Wälder, einen miefigen Sumpf, düstere Höhlen und ein mehrstöckiges Bergwerk. Bin ich anfangs noch alleine unterwegs, schließt sich mir mit dem sympathischen Baccata schnell der erste Begleiter an, den ich ebenfalls aktiv manage. Er ist ein magisch begabter Vertreter der Rasse der Thomgogs und sieht ein wenig aus wie ein Michelin-Männchen mit vier Armen. Später stößt dann noch ein dritter Gefährte zur Gruppe hinzu.

Alles, was ich in Lands of Lore tue und was um mich herum geschieht, läuft in Echtzeit ab – ich sehe also die zahlreichen und fantasievoll designten Gegner stets schon aus der Entfernung auf mich zustapfen oder -fliegen. Ja, denn neben typischen Fantasy-Kreaturen wie Skeletten, Riesenratten oder Killerskorpionen werde ich hier auch schon mal von



Lands of Lore inszeniert seine Spielwelt immer wieder mit schön gezeichneten Standbildern.

Den monströsen Larkhon können wir nur mithilfe eines zuvor gefundenen magischen Totenschädels besiegen.



Was tun? An manchen Stellen lässt uns das Rollenspiel die freie Wahl, wie wir uns verhalten möchten.

Gebiet komplett aufgedeckt! Die komfortable Automap lässt keine Wünsche offen.

aggressiven Hornissen attackiert. Die Kämpfe funktionieren wenig überraschend nach dem gewohnten Dungeon-Crawler-Schema: Angriff oder Zauberspruch auswählen, den linken Mausbutton betätigen, ein wenig um den oder die Gegner herumtänzeln – und das Ganze so lange wiederholen, bis die Schlacht gewonnen ist. Das spielt sich zwar alles in allem recht spaßig und einigermaßen flott, aber eben auch ziemlich klickintensiv, zumal dem Spiel leider ein „All Attack"-Button für kollektive Party-Angriffe fehlt. Dafür funktioniert das Magiesystem deutlich simpler als etwa in Dungeon Master: Ich muss lediglich die passende Schriftrolle finden und den jeweiligen Spruch erlernen, schon kann ich ab sofort auf Knopfdruck drauflos zaubern.

Argh, wo ist der Heiltrank?

Apropos klickintensiv: Das gilt auch für Inventarmanagement. Denn was von Westwood eigentlich gut gemeint war, entpuppt sich im Spielverlauf als suboptimal. Mir steht in Lands of Lore nämlich eine aus 48 Slots bestehende Inventarleiste zur Verfügung, die am unteren Bildschirm angebracht ist. Somit ist es nicht notwendig, ein separates Inventarfenster aufzurufen. Allerdings sind immer nur neun Items gleichzeitig zu sehen, weshalb ich ständig durch die Leiste klicken muss, um das gewünschte Objekt auszuwählen. Gerade in einem hektischen Kampf, wenn einem meiner Helden gerade der Lebenssaft ausgeht und ich den dringend benötigten Heiltrank nicht finden kann, endet das schon mal tödlich. Deshalb ist Ordnung im Reisegepäck das A und O.

Doch je mehr Gegenstände ich sammle, desto unübersichtlicher wird mein Inventar und das Ganze artet regelrecht in Arbeit aus. Und glaubt mir, in der Spielwelt von Lands of Lore schlummern viele, viele Objekte! Ob Steine, Ölfläschchen (benötigt man für seine Lampe, die in finsteren Höhlen als Lichtquelle dient), Waffen, Rüstungen, Heilkräuter oder – dafür oft meist witzige – Notizen, hier gibt es allerlei aufzustöbern und zu verwalten. Immerhin kann ich unnützen Plunder bei Händlern zu Geld machen und mich bei dieser Gelegenheit auch gleich mit besseren Waffen und Rüstungen sowie sonstigen Hilfsmitteln eindecken.

Ein wenig Komfort muss sein

Quasi als Ausgleich zur fummeligen Inventarverwaltung hat Lands of Lore einige Komfortfunktionen an Bord, die Dungeon Master und Co. vermissen ließen. Allen voran ein enorm komfortables Automapping: Auf der jederzeit aufrufbaren Karte werden wirklich alle wichtigen Informationen aufgeführt, ob Türen, Geheimgänge, Schatztruhen oder sonstige wichtige Lokalitäten. Sich zu verlaufen, ist hier schon fast eine Kunst.

Weiterhin kann ich jederzeit bis zu drei verschiedene Spielerstände nutzen und meine Helden nehmen keinen Schaden, wenn ich versehentlich gegen eine Wand laufe – etwas, das mich in Dungeon Master fast wahnsinnig gemacht hat!

Da es einige Rätsel – genretypisch vor allem Puzzles rund um Schalter, Hebel, Bodenplatten und Portale – in sich haben, kommt mir die Option, den Schwierigkeitsgrad der Feinde jederzeit anpassen zu können, gerade recht. Die überall anzutreffenden Ungeheuer sind „schwach", „normal" oder „wild" – und tauchen leider wieder auf, wenn ich sie in einem bestimmten Gebiet erledigt habe. Das kann manchmal tierisch nerven, dafür kommt bei meinen Streifzügen auch nie Langeweile auf.

Technisch immer noch passabel

Dank seiner farbenprächtigen und atmosphärischen Umgebungen sticht Lands of Lore die eingangs genannten Crawler-Konkurrenten optisch locker aus. Wer 1993 viel Geld in einen 486er-PC nebst VGA-Grafikkarte investiert hatte, wusste spätestens dank des Westwood-Werks, warum er ab sofort mitleidig auf Amiga- und Atari-ST-Besitzer herabblicken durfte.

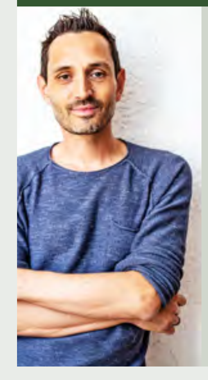
Lands of Lore sah seinerzeit großartig aus und muss sich auch heute nicht verstecken. Klar, die abgehackten Animationen verraten das Alter des Spiels und eine Auflösung von 640x400 Bildpunkten ist alles andere als zeitgemäß. Nichtsdestotrotz haben die handgezeichneten Grafiken einfach jede Menge Charme. Zumal ich hier auch regelmäßig kleinere animierte Cutscenes oder hübsche Standbilder nebst durchweg gelungener Sprachausgabe vorgesetzt bekomme, die zusätzlich zur gelungenen Fantasy-Atmosphäre beitragen. Insbesondere König Richard ist exzellent vertont; er wird von keinem Geringeren als dem britischen Schauspieler Patrick „Captain Picard" Stewart gesprochen. Der Soundtrack ist dank passender und gut komponierter Melodien ebenfalls durchaus hörenswert, obwohl die Midi-Musik natürlich nicht mit den orchestralen Klängen moderner Rollenspiele à la The Witcher 3 mithalten kann.

Mein Fazit: Schönes Oldschool-Abenteuer mit hohem Unterhaltungsfaktor

Ich bin echt überrascht, wie gut Lands of Lore gealtert ist. Ich hatte auf ein Dungeon-Master-artiges Spielerlebnis mit mehr Dynamik, Abwechslung und Komfort gehofft – und habe so ziemlich genau das auch bekommen. Das Spiel wirkt auf mich wie eine modernere, farbenfrohe Version des Vorbilds, das dennoch jederzeit subtil als wichtiger Ideengeber durchscheint.

Die klickintensiven Kämpfe, das Inventar-Chaos und die respawnenden Feinde zehren gelegentlich an meinen Nerven, außerdem hätte ich mir auch etwas mehr Tiefe im Charaktersystem gewünscht. Dennoch bin ich von der atmosphärischen Spielwelt nebst gutem Leveldesign, den liebenswerten Charakteren, dem überraschend hohen Humoranteil und der stilvollen Präsentation äußerst angetan. Ich bin jedenfalls hochmotiviert, Lands of Lore bis zum Abspann weiterzuspielen und Gladstone von der fiesen Scotia zu befreien. In diesem Sinne: Auf geht's, Conrad, wir haben noch was vor! ❑

ÜBER DEN AUTOR



Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal" fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?